Вступление: Первые Шаги

Я не прошу богатства, надежды и любви,
И друга не прошу я: приди и позови,
Я попрошу одно лишь – чтоб рай был впереди,
И путь прошу под ноги, чтоб в этот рай прийти

Роберт Льюис Стивенсон, Песнь Странствий

Ну хорошо, ты наконец достал меня! С такими щенками как ты это случается! Ну что ж, поговорим, если ты никуда не спешишь.

Итак, старшие рассказали тебе, кто ты таков, э?

Погляди вокруг. Ты видишь сосны, вытянувшиеся вдоль дороги, коричневую воду в канаве, гравий в дорожной пыли, рельсы, убегающие прочь. Погляди-ка внимательнее. Это – твое наследие. Нет, не эти земли, не эти деревья неподалеку – небо и дорога, вот и все, что твои родители оставили тебе. Открытое небо и грязную дорогу. Вдохни поглубже, потому что не все дороги столь же приятны, как эта. Но они твои, хочешь ты того, или нет.

Однажды придет ночь, когда твои взгляды полностью поменяются. Луна глядит сверху, но ее свет вызывает тени, и ты видишь фоморов под каждым кустом. Тебе еще расскажут о фоморах, прежде чем отправят тебя вслед за мной, я так думаю. Проси Гайю о расположении к тебе.

Придет однажды ночь, и ты уйдешь на волчьих лапах. Людские чувства не совладают с дорогой во тьме. Мы можем бежать быстрее этими путями, и, поверь мне, мы это делаем хорошо. Не топорщи перья, парень, я не собирался пугать тебя. Но где-то наедине с дорогой, ты, возможно, испугаешься.

Глава 1: Прах

Научи его тому, что говорили в старину. Он станет добрым примером для детей городских старейшин, и мудрые суждения будут свойственны ему. Говори с ним, ведь никто не рождается мудрым.

Птаххопт, «Афоризмы» Птаххопта

Все еще хочешь пить? Давай, там ручей, полумилей выше. Прекрати ныть и напряги лапы! Мы отдохнем, когда будем там!

Начало

Ах! Вкусно, не так ли? Лучше всей той воды, что ты хлебал из крана, потому что эта утоляет тебя после странствий. Чистая вода – вот лучшее доказательство из всех, известных мне, что Гайа любит нас! А вот грязная вода способна надолго испортить настроение!

Ладно, а сейчас я в настроение поговорить. Теперь замолчи и слушай, и не заставляй меня повторять!

Сядь, остуди свои ноги в ручье, и я расскажу тебе первую историю Странника.

Первый спуск

Видишь ли, в давние времена Гару не делились на племена. Мы были едины, даже если не всегда ладили. Различия казались не такими уж великими, чтоб делиться на племена, как сейчас, но это произошло.

Если бы ты мог вернуться в Первые Времена и подсмотреть за вече тех Гару, ты мог бы сказать, кто из них кто. Красноречивый лидер вече с белой шкурой – вероятно, предок Серебряный Клыков. Его соперник, напряженный Арун, рядом с ним? Вероятно, его пра-правнуки в шестом поколении назовут себя Повелителями тени! Люпусы-радикалы, завывающие свои аргументы во благо Владычества? Станут Красными Когтями, будь уверен!

Да, мир не всегда был таким, каким мы знаем его. Материя и дух были едины – ни Перчатки, ни Умбры, только один мир, где смерть не существовала, и не было имени,

чтоб назвать ее. Кто-то говорит, когда Вирм отвернулся от баланса к разрушению, его болезненные корчи разделили миры материи и духа. Другие говорят, что Вирм вызвал Разделение в миг своего рождения. Согласно нашим сказаниям, Разделение произошло в конце Владычества. Мы не уверены, что послужило тому причиной. Толкования-то разные, но все изменилось. Гару было тяжело приспособиться, но они смогли.

Да, смерть стала совершенно новым явлением в мире. Никто по настоящему не понимал, что это, но они знали, что это естественно, и хорошо для них. Ладно, для большинства из них.

До Разделения, как видишь, если что-то было разрушено, оно могло просто восстановить себя. Желание и форма были одним и тем же. Но с появлением Перчатки мертвые Гару в какой-то мере уходили навсегда.

Ты можешь легко вообразить утро, пришедшее после первой битвы с Вирмом. Родители и дети уходили, их тела разлагались. Теурги делали лишь первые шаги в ту Умбру, о которой знаем мы, и они были без понятия, куда уходят души Гару после смерти. Почему дух матери покидает свое дитя?

Одна Гару задала эти вопросы, и решила не останавливаться на этом. Старшие не знали ответов, люди же и волки были более чем равнодушны. Она же подумала, что Разделение сделало мир слишком запутанным, что души усопших попросту заблудились. Она решила найти их и вернуть назад.

Та Гару покинула свою стаю и отправилась в леса. Она долго странствовала в физическом мире, а после - в Умбре. В конце концов, она остановилась отдохнуть под развесистым деревом, и в ветвях над ней присела отдохнуть сова.

- Куда держишь путь, дочь?… - спросила Сова. – В мире много новых дорог, и тебе точно не хватит сил обойти их все.

- Нет, Сова, - отвечала та, - я ищу души своих родителей, они заблудились, уйдя вслед за пришельцем, которого старшие зовут Смерть.

- Ах! – воскликнула сова! - Я видела их! Но они ушли вниз самой темной дорогой из всех, и не вернулись!

- Хорошо, - сказала Гару, поднимаясь, - я же должна идти и найти их, и вернуть. Можешь ли ты показать мне путь, Сова?

Сова встопорщила перья и ответила

- Я могу. Но ты потеряешься, потому что ты не видишь во тьме так же, как вижу я!

Юная Гару задрожала:

- Возможно! Но не могут и мои родители. Прошу тебя, укажи, какими путями они ушли, Сова, я скучаю за ними и хочу увидеть их снова…

- Ты упряма, - заметила Сова, - Если ты чувствуешь, что должна следовать за ними, тогда я пойду с тобой, чтоб показать этот путь.

Сказав это, Сова взлетела.

Юная Гару вежливо поблагодарила Сову и последовала за ней. Сова летела быстро. Гару приняла облик волка, и должна была бежать так быстро, как только могла, чтоб не потерять Сову из виду. Это был долгий, изматывающий бег, и когда они свернули на самую темную дорогу, она была уже предельно уставшей, исхудавшей и осунувшейся.

Дорога, которую Сова показала ей, не была похожа ни на какую другую в недавно появившейся Умбре. Дорога вела вниз и вниз, и пока она шла по ней, пейзажи кругом выцветали, так что скоро вообще не осталось цвета. Единственным цветом были горящие желтым глаза Совы.

Но Сова опустилась на дорогу, когда они подошли к Вратам, сделанным из темного, гладкого камня. Затем

Сова взлетела на колонну, и Гару попыталась открыть Врата.

Врата же были закрыты, и огромный черный призрак вырос из-под земли, как только она коснулась ручки. Рокочущим голосом он спросил Гару, чего ей надо.

- Я пришла найти потерянные души моих родителей, - отвечала она. – Ты должен открыть Врата, поскольку они мешают родителям вернуться к нам.

Великий полуночный дух засмеялся, и спросил

- Почему я должен сделать это? Они уже умерли, и не принесли ничего, чтоб умиротворить меня. Чем ты можешь убедить меня открыть эти Врата?

Молодая Гару открыла свою грудь и вырвала сердце. Пораженный, дух опустился перед ней на колени и взял ее сердце в ладони. Он аккуратно коснулся языком все еще бьющегося сердца, пробуя на вкус его силу. В конце концов великий черный дух тряхнул головой и вернул сердце назад, и рана закрылась, будто ее и не было.

- Твое сердце живое на вкус, юная, - он прошептал, - Этот вкус исключительно хорош, но он слишком тяжел для меня. Я открою Врата на короткое время, и те, кто захочет последовать за тобой, сделают это. Как бы то ни было, я обязан закрыть их снова, потому они должны действовать быстро.

Он широко открыл Врата, и закричал:

- Бегите! Те, кто хочет увидеть земли, освещенные солнцем, снова, бегите!

Сова расправила крыло, крича:

- Беги, юная Гару. Если хочешь достичь родных земель, беги!

И она бежала, и бежала через самые темные дороги, и чувствовала присутствие духов за своей спиной.

Но когда она достигла физического мира снова, она была одна. Большинство людских душ испугались, и не вышли за Врата. Некоторые побежали за ней, но не выбрались. Эти застряли между двумя мирами и стали первыми привидениями.

Те духи Гару, что последовали за ней, тем не менее, выбрались. Среди них был ее отец, который сказал:

- Мы не можем оставаться тут долго, дитя. Правила не те, что были, и Гайа разозлится, если мы нарушим Ее волю. Но храбрость твоя открыла нам путь назад. Теперь, стоит тебе позвать, мы придем ненадолго, чтоб помочь тебе советом. И мы будем возвращаться к твоим потомкам, и так будет до Конца Времен.

И, как он и обещал, духи Гару приходят из Умбры на каэрны молодых, смеясь и взывая к своим детям. Но юная Гару, которая вернула их, ходила теперь тише, чем они. Некоторые из ее людей были поражены, увидев ее, потому что странствия по этим дорогам сделали ее худой и подтянутой, а Темная Умбра сделала ее мех черным, как смоль. После того дня она мало говорила о том, что видела. И порой она приходила под то самое дерево в Умбре, и Сова прилетала отдохнуть там, и они говорили.

Владычество (Impergium)

Оооо! А водичка неплоха, неправда ли? Так, пока я чувствую себя предельно словоохотливым, я бы хотел продолжить нашу историю.

Тебе рассказывали про Владычество? Некоторые племена считают те дни днями славы Гару, днями, когда с Гайей все было в порядке. Никто не думал, что Вирм развернется и протянет свои когти в наши сердца. Что было важно – люди знали свое место! А если ты послушаешь Когтей, Импергиум провалился, потому что мы не пошли еще дальше, не искоренили наше человеческое потомство!

Иди сюда. Закрой свои глаза и представь. Представь небольшое поселение людей, с рваными шатрами из шкур

и тощими, дымными кострами. Их лучшие копья сделаны из заточенного кремня, примотанного к прямому куску дерева.

И вот, одна из молодых женщин родила двойню. Двойню! Они праздновали это событие, не так ли! Представь, как гордился бы тобой септ, если бы ты вернулся на каэрн однажды вечером с двойней на руках – Кинфолками, а то и Гару!

Во время Владычества причины бы для празднования не было. Это бы значило лишь то, что люди слишком плодовиты. Будь уверен, Гару захотели бы увидеть, как один из людей умрет. Возможно, один из новорожденных – это будет справедливо, не так ли? А возможно, кто-то из старших – почему бы не убить следящего за костром? Это поставит их на место. В конце концов, почему бы не убить мать двойняшек за нарушение правил, за двоих детей! Или ее мужа, наиболее обещающего охотника из племени?

Теперь я не буду лгать тебе, говоря, что Влад ы чество было чем-то вовсе неправильным или вредным для Гайи. Нет, не было. Проведи немного времени в глуши, и ты поймешь, что хорошо, а что плохо. Погляди на львов и гиен Африки, идущих путем войны. Они уничтожают детенышей друг друга, только чтоб досадить. И до сих пор оба племени выживают – из года в год. Это страшно и жестоко, но таков порядок вещей.

Что трудно забыть, так это то, что Владычество было полнейшим идиотизмом. И не только идиотизмом, так еще и лицемерием! Разве мы отбраковывали волков, чтоб быть уверенными – однажды они не сбрендят и не разорвут Гайу в клочья?! Нет. Мы жили среди них, управляли ими, помогали им. И в то же время мы избивали и поносили другую половину нашей родни, людей. Вообще-то, я не должен говорить «мы», ведь даже тогда наши пращуры в тысячном поколении видели идиотизм этого уничижения. Так почему же Гару так удивляются, что обиженные – обиделись? Мы ужесточили их сердца, отвернули их от Матери и ее детей. Мы создали Завесу, по незнанию уничтожив все наши шансы воссоединить разделенное. В

своей Ярости Гару древности сделали кошмарную ошибку. И сейчас наша Мать страдает из-за той ошибки.

Поднимайся, мы идем дальше.

Война Гнева

Прежде чем я открою старые раны, я хочу рассказать тебе о другой нашей великой потере.

Когда мы назначили себя хозяевами человечества, мы поставили себя выше всех остальных сыновей и дочерей Гайи. Не все перевертыши носят шкуру волка, знаешь ли. Мы знакомы с Детьми Кота, Кобры и Крокодила – а были и другие. Но гордыня сказала нам, что мы были первыми в глазах Гайи, и в своей гордыне мы повергли наших меняющих форму собратьев.

Конечно, мы имели преимущество в числе. В конце концов, Гайа наделила нас силой, сделала своими воинами. Естественно, мы выиграли полновесную войну со всеми остальными. Наши меняющие форму собраться были истреблены, только некоторые выжили. В те дни полностью погибли три расы. Забавно, что среди них не было тех, кто начал эту войну.

В любом случае, когда и Владычество, и Война Гнева завершились, произошел раскол племен. Каждый считал, что только он знает, как правильно. Поэтому группы схоже мыслящих Гару выбрали территорию или человеческую культуру, за которой они будут наблюдать, и ушли своими путями. Что касается нас, мы выбрали только начинающий расцветать народ, новорожденную цивилизацию, что жила на берегах великой реки.

Земли Кхема

Египет.

Теперь же наберись терпения, слушая путаницу моих речей, и ты кое-что узнаешь.

Тяжело помнить то, как оно было тысячи лет назад. Но мы помним. Египет был наш. Даже если мы забыли детали, как и что было, Ибис всегда готов напомнить нам.

Слишком часто я слышал, как глупые люди, а то и Гару, насмехаются над землями, некогда принадлежавшими нам. Это же просто пустыня, думают они, сразу отвергая Египет как родину. Они ничего не знают. Наш дом был плодородной полосой, полной жизни зеленью средь великих алых песков. Красное и зеленое – вот что говорим мы, когда другие имеют ввиду «черное и белое». Зеленое было нашим, но мы так же бродили свободно средь пустыни. Пески были землями духов, землями Сета. Ты узнаешь это имя? Богом тьмы называли его. И это не так уж далеко от правды.

Но я отвлекся.

Египтяне были культурой, которая восхищалась смертью. В какой-то мере и благодаря нашему влиянию. Как только Владычество завершилось, мы свободно разгуливали среди людей Нила. Мы были осторожны, стараясь не открывать завесу, но наши Кинфолки знали о нас, да и многие другие помнили смертельную опасность ночей. Погляди на изображения Анпу или Хэру, звереголовых богов. Тебе не знакомы эти имена? Хм... В Греции они стали известны как Анубис и Хор. О, теперь ты понимаешь, о ком я. Видишь ли, некоторые духи помнят старые имена богов, и многие Искатели углублялись в человеческие библиотеки, чтоб раскопать старую правду. Вряд ли необходимо знать старые имена, но это значит уважать их.

То были благие, богатые времена. Нил способствовал плодородию, снабжая илом всю пустыню, и люди были полны любви и сил. Болезни, страхи? Только не с людьми земель Кхема! «Ешь, пей и заключай союзы, потому что завтра мы все умрем!» - это была философия египтян, щенок. Они представляли себе Дуат, подземный мир, зеленым раем. Потому, ежели ты тяжело работал, примерно отдыхал и принял свой приговор с сердцем, исполненным М а ’ат, будь уверен, ты проведешь вечность так же хорошо, как и жизнь.

Проклятье… Если бы только…

Да, мы видели Земли Теней, земли мертвых. Для большинства народов они крайне отличны от Дуата в представлении египтян. Но потусторонний мир велик, и есть где-то земли Анпу и Техути. Вот почему мы должны удержать в себе М а ’ат.

Я почти слышу твой вопрос: что такое М а ’ат? Хорошо, слушай внимательно. Ма’ат – это все, что верно, справедливо и уравновешено. Это та сила, которую наши Филодоксы прилагают к тому, чтоб закон был справедлив. Ма’ат – часть твоего сердца, чистота души, которой все Гару должны следовать. Знаешь, когда-то и Вирм был частью силы Ма’ат. Но когда он обратился к разрушению, это стало нашей проблемой.

Подумай об этих старых легендах. Умер человек, и приготовился войти в Дуат. Анпу взял его за руку, и отвел в зал Ма’ат, где умерших судили. Если в его сердце были свет и чистота, окрыленные Ма’ат, он был достоин идти дальше. Ежели нет, его бросали твари, пожирающей души.

Хорошая метафора, не так ли? Мы, Гару, были выбраны Гайей, как пастыри людей, как их учителя. Если они не познавали пути Ма’ат, тогда Вирм пожирал их навсегда. Но проблема в том, что наши собратья-племена, и даже наши братья по племени, теряли благодать Ма’ат. Если они не будут мыслить иначе, то вскорости они сгинут. Вот почему Странники бродят среди них, поясняя, что им следует делать. А мы могли бы быть более удачливыми, если бы не были разделены и рассеяны падшими богами, древними вампирами Египта.

Сет и Осирис

Древние и кошмарные, они были, и если бы мы только уничтожили их при первый встрече! К этим двоим я применяю греческие слова – так проще, да они и не заслужили славы истинных имен. Осирис и Сет. Жестокие проклятия на головы тех, из-за кого нас вышвырнули вон.

Сет был владыкой пустыни, алым королем Верхнего Египта. Осирис был хозяином дельты, Нижнего Египта. Они оба ненавидели друг друга из-за тысячи причин. Во первых, оба хотели контролировать всю страну. Но важнее то, что Осирис был отшельником, что необычно для тех времен. Он ненавидел безнравственную, жестокую часть бытия вампира, и все соблазны этого. Естественно, Сет представлял из себя все то, что Осирис презирал – красное и зеленое, как я и говорил. Итак, двое начали войну, вместе со своими мертвыми приспешниками.

Мы не приняли никакую сторону – а ты бы хотел, чтоб Личи царствовали на ваших землях? Но зловонное касание Вирма затронуло Сета куда больше. Потому мы убивали детей Сета, когда встречали их, и подлавливали редких последователей Сета. В конце концов, рассуждали мы, когда один будет уничтожен, а другой ослаблен, мы будем способны прогнать выжившего из наших земель. Мы так же столкнулись с мумиями во время войны. Нет, не обмотанные бинтами шатающиеся трупы, но бессмертные, созданные древними ритуалами. Одним из них был Гор (не Хэру, нет), создание Осириса и его жены-ведьмы. Когда Осирис пал под силами Сета, Хорус поднял его знамя. Их полуночная война продолжалась тысячелетиями, тогда как мы отправились по своим делам.

В конце концов Хорус был побежден, и Сет восторжествовал. Наивно полагая, что он ослаблен и не готов, мы бросились на него. Но в то же время Темный создал свою собственную линию крови вампиров, потомки которых брали свою силу из разложения и порочности. Мы тяжко бились, но этого было мало. Сет за долгие годы набрался сил и мощи, и был способен отбивать наши атаки. Пока мы уничтожали его детей сотнями, он изучал имена наших величайших героев. Имена, как ты знаешь, имеют великую силу. И, использовав всю свою мощь, он проклял нас самым могущественным проклятьем, когда либо произнесенным.

«Именами, которые я проговариваю, Люпины, я проклинаю вас. Я ставлю печать свою на вас, да будете вы разлучены навеки со своими отцами и матерями. Я проклинаю вас своим касанием, и никогда не обретете вы

покой в землях ваших. Пусть имена ваших предков будут забыты, и пусть их души гинут от голода в Дуате. Как я был изгнан, так будете вы изгнаны, безголосы и потеряны навеки».

И так стало. Так или иначе, Сет отметил нас, целое племя, своей громадной силой разрушения. Ни один из наших предков не приходил более давать советы потомкам. Некоторые говорят, они ушли глубоко в Умбру, и там нашли Духа-Предка нашего племени, но я не знаю, верить ли этим историям. Лично я не знаю, могу ли я встретиться лицом к лицу с одним из моих потерянных в веках пращуров. Главное, чтоб у меня не было потери большей, чем эта.

Рассеянные по свету

Знак изгнания положил конец целостности племени. Десять тысяч дорог легли в десяти тысячах направлений, и мы ушли разными путями.

Некоторые из нас отправились в Африку. Там мы бежали с шакалами и имели дело с человеческими племенами, но осторожно. В конце концов, некоторые меняющие форму все еще царствовали в Африке, и раны, которые мы, Гару, нанесли им, были еще свежи. Культура их была нам по вкусу, но нашим предкам пришлось обвести некоторых веркошек вокруг пальца, чтоб обменяться знаниями с людьми.

Некоторые ушли вслед за Кроатан, Уктена и Вендиго. Мы никогда не слышали более о них.

Многие странствовали на Восток, где они обменивались тайнами с племенем Звездочетов или же ушли в высокие горы. Это там мы встретили цыган, и начали свой долгий союз с ними.

Некоторые отправились в Грецию, захватывая Европу. Там мы заключили первые дружеские союзы с племенем Черных Фурий, и именно там мы увидели расцвет новой империи.

Рим и христианский мир

Законы душили страну. Римская империя поймала сама себя, со всей своей славой и силой, и нам было тяжело там. Они говорили, что Ромул был вскормлен волчицей. Что ж, если это правда, то он бы должен оплакивать Рим, видя, что с ним сталось. Нет, мы не избегали Рима полностью. Да, были кое-какие Странники, воротящие нос от любого человеческого общества, кроме египетского. Но мы были прокляты до того, как посетили Империю в большом количестве.

Даже когда Христине вступили во владение Европой, континент был нам не по вкусу. Потому мы бродили в поисках обратных путей, контактируя с небольшими народами и в основном подглядывая из теней. Если мы и имели влияние в Европе, так это только тогда, когда мы вернулись в большем количестве – с цыганами.

Цыгане

Наш союз с цыганами вовсе не то, что ты привык думать. Их название – это только название. Другие народы называют их египтянами, но Романи не имеют ничего общего с землями Нила. Нет, мы приняли их и смешались с ними потому что мы нашли духовное родство среди людей.

(Абзац нечитаем из-за формата файла, рисунок глаза закрывает его (стр. 22) прим. пер.)

Любовь к жизни и интерес к смерти – не совместимые вещи, знаешь ли. Какие бы ни были причины, мы нашли много родственников. Наш союз продолжается и сегодня.

Некоторые из нас странствуют с цыганскими таборами в Индию и назад в Европу. Мне кажется, что каждый четвертый Странник, которого я встречал за годы, был рожден цыганами, но это вряд ли подсчитано наукой.

В любом случае, мы вернулись в Европу большим количеством вместе с ними. Конечно, мы рассеялись снова, как только появились тут. Некоторые заинтересовались Возрождением, и принялись за обучение с повышенным

интересом. Другие бродили среди отбросов европейского общества, имея дело с мятежниками и изгнанниками. Некоторые даже ушли в суетливые города, где отмеченные Вивером и запятнанные Вирмом, утверждали нашу кровную вражду с вампирами, и не один город видел кровопролития между Гару и Личами.

Колониализм

Когда европейцы открыли Новый Свет, мы заинтересовались этим. Кроме всего прочего это обещало новый дом. Конечно, такой огромный континент может приютить странствующее племя.

Не так все просто. Гару, первым совершивший это странствование, нашел там двоюродных братьев, Уктена, Вендиго и Кроатан, которые уже заявили свои права на континент.

Что ж, он скрыл свое разочарование и отправился на переговоры с местными. Он даже заключил мир кое с кем из них, и согласился быть посредником между ними и европейскими племенами.

Но затем другие племена достигли Америки, голодные до новых земель. Будь уверен, пришло время новой войны. Но это была длительная, медленная война трений, и одно из Чистокровных племен было приговорено к гибели. Когда Кроатан исчезли, мы были одними из немногих, кто оплакивал их.

Хотелось бы сказать, что мы никогда не причиняли Чистокровным никакого вреда, но это будет не правдой. Многие Путники одалживали английские деньги и фетиши Серебряных Клыков, отправляясь на разведку местных каэрнов. Большая часть Странников ходила по землям, по которым нельзя было ходить, и открывала тайны, которые должны были быть сокрыты. Нам стыдно, и остальные стараются возместить ущерб. Мне не нравится говорить как Дитя Гайи, но нам надо, чтоб Уктена и Вендиго дрались бок о бок с другими племенами. Но когда ты странствуешь в одиночку, тебя тяжело воспринимать всерьез. И потому мы можем только наблюдать, как ухудшаются наши дела.

Все повторилось в Австралии. В этот раз одно из племен Гару, Баньип, было полностью уничтожено. Я могу себе только представить, как наши предки беспомощно взирали на гибель, видя повторение истории, бессильные остановить ее.

Меняющийся мир

Преподавать тебе исторические уроки последних столетий будет возмутительно скучно. Мы были везде, так о чем говорить. Мы видели, как кинфолки Костегрызов перевернули Британию на Банкер Хилл, и нас преследовали призраки, шныряющие вокруг Мадам Гильотины. Мы крались за войсками Наполеона, и наблюдали, как пало Боксерское Восстание в Китае в 1900 году.

Даже если какой-то Странник и не присутствовал при великой войне или культурном сдвиге, найдется другой, который добудет сведения у духов и выяснит, что же происходило. Фианна гордятся, что они Хранители знаний Гайи, но мы считаем нашим делом знать как можно больше о чем угодно. Наши знания - единственное имущество, которого у нас не отнять.

Конечно, были некоторые времени и места, вызывающие наш живейший интерес. И есть еще по крайней мере одно обстоятельство – мы одно из немногих племен, которое осмеливается помнить, как оно все было.

Старый Запад

Мы прибывали в Америку не единожды, и большинство из нас заявилось туда на протяжении 19 столетия. Любопытство вынуждало нас встречать наших давно утерянных двоюродных братьев и сестер в Чистых Землях, поэтому мы крались их землями, чтоб узнать, как они там. Не очень хорошо, как выяснилось.

Ты никогда не услышишь от большинства племен историй пор Старый Запад. Говоря по правде, большинство просто позабыли события тех дней. Нигде не было большей битвы между европейскими и местными Гару. Никто не

прислушивался к рассудку. Нет, они дрались за каэрны и устраивали засады друг на друга. Только мы бегали от стороны к стороне, стараясь научить их, и научиться у них…

Ты бы видел Умбру, какой она была в то время и в тех местах! Вилдлинги неистовствовали в землях Умбры, разрывая любого духа Вивера или Вирма, который встречался им на пути. Была безумная, бурная кутерьма. Только появление Пожирателя Бури заставило племена примириться друг с другом. Даже сегодня ни одно племя помимо Чистокровных не будет говорить о тех днях. Большинство стыдились рассказывать своим детям, как они помогли выпустить Пожирателя Бури, этот секрет умер вместе с ними.

В 1890 году Пожиратель ушел. К несчастью, Вильд, удерживающийся на Западе, был уничтожен во время борьбы. Дикие пространства еще оставались, но города, строения, магазины наводнили землю, так же как и везде. Один Искатель, с которым я беседовал, говорил, что как только ушел Пожиратель Бури, родился Пентекс. Победа, верно?

В 20 век

Вернемся ненадолго в Египет. Викторианская эпоха и смена столетий повлекли множество перемен подле Нила, не говоря уже о всей Северной Африке. Некоторые из нас были там, когда англичане стали вскрывать могилы наших предков, но они не могли остановить возвращение на свет Дитяти Фараона.

Открытие могилы Тутанхамона кое-что изменила. Внезапно Египет сделался популярным среди европейцев и американцев. Они толпились на берегах Нила, высматривая сувениры и фотографов, чтоб притащить памятки домой. Местные выкапывали своих предков, торгуя вразнос костями пращуров для любопытных белых. Одна за другой, реликвии уходили в Британию, где ложились под стекло как свидетели чудесного прошлого. Обрати внимание на то, как повлияла египетская культура на архитектуру и искусство того времени.

Кое-что менялось и в Темной Умбре. Тогда как интерес к мертвым вещам пронесся по миру живых, Земли Мертвых были взволнованы приливом новых эмоций. Видишь ли, Неупокойные – это создания гнева. Эта эмоция возвращает их к жизни и наполняет их силой. Не только это, но Темная Умбра так же отражает мир физический, как и Срединная Умбра. Вот почему есть там места, куда ты никогда не захочешь ступить. Представь себе духовное отражение поля битвы или концентрационного лагеря, и как это должно выглядеть. Что бы ты не представил, истинное положение дел будет еще более кошмарным.

Как ты уже мог догадаться, первая мировая война имела предельно большое влияние на Темную Умбру. Стоит заметить, мы были шокированы уровнем кровопролития, но многие Странники попросту смирились. Мы видели нашу долю вины в людских войнах, и эта война была столь же бессмысленной, как и все остальные. Ее отличал только уровень.

Как я уже говорил, было множество европейцев, заинтересованных в Египте, и их поток не уменьшался. Множество археологов, новичков и не только, приступили к еще большему количеству раскопок, чем раньше. Соревнование, кто выкопает самое древнее золото и самые необычные кости.

Мы взяли на себя обязанность держать кости мертвых захороненными. Видишь ли, никто не завывает громче, чем голодный призрак, чье имущество было украдено.

Кроме того, мы делали это из уважения к мертвым. Многие проклятья древних властителей воплотились, хотя и не всегда ожидаемым образом, поскольку не все расхитители могил попали в когти Странникам.

Тридцатые годы

В тридцатые годы в Америку освоила Депрессия, большая часть мира была на грани краха. Если ты заглянешь в чтиво о том времени, ты решишь, что это время приключений. Но ты уже знаешь достаточно про этот мир, чтоб понять, что «великие приключения белых»

вовсе не то, как их выставляют. А чего ты ожидал? Никто не будет покупать желтую прессу, рассказывающую о сборищах подонков, нацменшинств, англичан и иностранцев. Это было странное для жизни время. Безумие Гитлера уже заразило Германию, и нацисты вздымали зло со всего земного шара. Среди оккультно-настроенных людей возникло тайное движение, и из этого вышло мало хорошего. И, конечно, археологи продолжали неистово взрывать все захоронения, до которых они смогли дотянуться. Конечным результатом стало то, что много всего требовало вмешательства, разными методами и на отдаленных территориях. А с нашей склонностью быть там, где что-то происходит, эта работа была словно создана для нас.

Вторая Мировая Война

У нас было мало родичей в начале войны, и почти не осталось, когда она завершилась. Многие из нас слышали гром до бури, и медлили убраться из Европы в продолжении войны. Это было ошибкой. Гитлеровские этнические чистки прошлись по цыганам как никакие другие гонения Романи за всю историю.

У нас не было выбора – мы должны были идти в Германию. Щенок, если когда-нибудь ты захочешь узнать, на что похоже война, шагни в Умбру и странствуй в Реальность Жестокости (Atrocity). Тогда как Дети Фенрира рвали друг другу глотки, мы крались по улицам и среди теней, и делали все, что могли, чтоб вытащить наших кинфолков. Парочка наших сделали большую ошибку, прокравшись в концентрационные лагеря. В некоторых местах ты до сих пор сможешь услышать отголоски воплей.

Апокалипсис

И вот что самое важное: не важно, каким тяжелым было наше прошлое, оно не сравнится с тем, что ждет впереди.

Как ты думаешь, отчего Феникс принес Пророчество именно нам? Не Клыкам, что бы они там не говорили. Не Фуриям, не смотря на их крики, что именно они хранители

каждого клочка тайного знания. Нет, то был один из Гару, который был Странником, прежде чем появились Странники. Мы являемся Хранителями Пророчества, и были ими с тех пор, как бездну времени тому Феникс впервые произнес эти слова. Мы пророки, оракулы, зрящие времена, которые придут.

Давным-давно Феникс показал одному из наших предков Восьмой Знак. Конец последней битвы.

Тише, тише, юноша. Это не последнее, что ты узнаешь, прежде чем пространствуешь больше миль, чем ты уже прошел. Все же я скажу больше. Это не хорошо. Это предельно отвратительно. Но все же есть место для надежды. Однажды ты докажешь, что можешь держать секреты, и тогда мы скажем тебе слова, которые столетиями передаются от родителя к щенку.

Но лучше бы ты был готов держать этот секрет. Можешь ли ты представить, что случится, если Дети Фенрира узнают, что нам известна правда о Рагнароке? И если мы скажем им правду, и она им не понравится? Я ставлю свой цах (d ’ siah), они решат – мы лжем им, чтоб унизить их духов. И не надо быть Звездочетом, чтоб вычислить, что случится дальше.

Вот почему ты должен быть готов сохранить тайну. Помни, какую бы правду ты не узнал, какой бы слух не услышал, ты должен хорошо подумать, прежде чем поделишься ими. Маат порой тяжело сберечь, и не каждый готов разделить твою ношу. Будь осторожен при выборе друзей. Учи их хранить тайны. И помни – они не должны знать всего, что знаешь ты.

Дальнейшие уроки

Поднимайся, нам все еще есть куда странствовать, и тебе будет что послушать, прежде чем наши пути разойдутся. Радуйся, пока можешь - у нас развязываются языки, когда мы поучаем щенков вроде тебя. Поэтому, ежели ты чего забудешь, ищи другие пути узнать это. Ненавижу повторяться, как и большинство наших родичей. Запомни это.

Глава 2: Судьбоносные Пути

Когда достигнем призрачной, святой своей земли…

Лорд Байрон, «Странствия Чайлда Гарольда»

Нет, тебе не кажется, щенок, ты слышишь впереди музыку. Там подле дороги лагерь цыган, и из того, что я слышу в их песнях, думаю, это Кинфолки. Звучит, точно они знают, что мы идем. Я не удивлюсь, если один или два Странника заглянут на огонек. Было бы неплохо перекинуться парочкой словечек.

Я уже наговорился. Пусть кто-то еще порассказывает.

Вече

Для одиночества порой это лучшее общество,
И краткие разлуки сулят сладкие встречи

Джон Милтон, «Утерянный Рай»

Добро пожаловать, юноша. Мое имя – Асет, Говорящая-для-многих, Галлиард племени Молчаливых Странников. В прошлом, десять смен времен года назад, моей любимой обязанностью было наставлять молодых в путях нашего племени. Я предполагаю, именно поэтому твой старший спутник привел тебя сюда.

Тебя не отвлекают эти танцы и музыка. Тебе бы лучше отплясывать с юнцами у костра, чем прислушиваться к словам седовласой женщины-Гару? Можешь идти танцевать, если пожелаешь. Иди и празднуй с другими, а я оставлю свою пыльную мудрость себе.

Нет? А почему нет? Нет, не говори, я сама все вижу. Тебе хочется пировать, но ты чувствуешь себя чужим среди танцующих. Пока они не пригласят тебя, ты не почувствуешь себя в своей тарелке. И не только поэтому,

нет, если ты проведешь вечер, развлекаясь, ты потеряешь шанс узнать кое-какие тайны.

Ты настоящий Молчаливый Странник, верно? Мы не так уж часто посещаем вече, особенно вече, собранные разными племенами. Пока остальные позируют, ссорятся и воют на Луну, мы бегаем от старших к старшим, собирая тайны и новости. Фианна назовут это уделом одиночек, но пригласят ли они нас на свои пьяные пляски и дикие охоты? Нет. Мы бродим на отшибе, и эта роль нас устраивает.

Да, но наши племенные вече – совсем иное дело. Я посетила только три за всю мою жизнь, а я не самая неприветливая из всех. Мы нечасто встречаемся. Но если уж Странники встречаются, то нет ничего лучшего.

У нас есть несколько каэрнов, которые мы зовем своими. Поэтому большинство наших вече проходят вдалеке от больших дорог, часто на забытом пустыре или в уединенной долине. Много времени забирает собрать всех Странников в одном месте. Можешь себе представить? Единственный шанс встретить наших, это пройтись нашими тропами, надеясь на встречу. О последнем вече, на котором я была, объявили за три года до проведения. И то некоторые опоздали.

Другие племена были бы поражены, посети они наше вече. Учти, мы свободно говорим только среди своих. Погляди на своего проводника, беседующего с парнем у костра. Никто не будет беседовать так со случайным попутчиком – Фенриром или Вендиго. Но среди своих… хорошо, мы не становимся многословными, но мы говорим свободнее.

Из сказаний

А теперь если ты хочешь услышать последние истории вече, тебе надо кое-что узнать про наш язык. Видишь танцовщицу в голубой шали? Внимательно посмотри на нее. Она рассказывает историю, выплетая танец-сказку. Это – Pakiv Svatura. Чем ближе ты увидишь ее, тем большую часть истории ты узнаешь. Погляди на ее силу, на

ее страсть. Она скачет как кролик, и кружится, как листок в пыльной буре. И каждый шаг, каждый жест – это слово. Видишь? Она рассказывает о геройстве и чуде, открытом небе и быстром беге.

Если бы Фианна увидели ее, они бы грызли бы ногти от зависти. Видишь, мы не всегда угрюмы!

Впечатляет, не так ли. Возможно, она согласится поучить тебя немного этому искусству. Когда придет время, конечно. Сначала научись бродить, а потом танцевать!

У нас есть и другие традиции повествования, это одна из наиболее простых. От тебя будут ждать участия, когда ты посетишь свое первое вече. Если один из Странников начнет сатирическую, комическую историю, будь внимательным. Это Darane Swatura, предназначенная принести юмор в темные ночи. От тебя будут ждать продолжения истории, дополнений и усовершенствования. История заканчивается только тогда, когда все присутствующие хватаются за бока, покатываясь от смеха.

Высшим мастерством считается вплести реальную историю в Darane Swatura, искажая ее, пока она не станет возмутительно невозможна и невыносимо смешна. Конечно, одинаково замечательно рассказывать настолько неправдоподобно, насколько ты можешь. А почему нет? С Darane Swatura мы смеемся над собой. У нас мало другого времени для этого.

Даже цветовое пятно может передать информацию другому Страннику. Если ты видишь пятно из красных ягод, размазанное по скале, это может означать, что опасность рядом. Зеленый – цвет спасения и мира. Синий значит чистоту, невинность, Маат. Эти сравнения столь же стары, как и наше племя, и пришли от наших египетских корней. Помни! Знание бесценно, и согласованное общение – это высшее искусство!

Забытые

Музыка быстра и громка сегодня. Когда один весельчак устает, другой быстро подхватывает мотив. Никто не хочет вслушиваться в пустоту, пока поются песни.

Нет, щенок, я уже давным давно привыкла к тишине. Все из наших привыкли – привыкнешь и ты. Но иногда становится слишком больно, и мы собираемся с соплеменниками. Видишь, наше собрание показывает все, что у нас есть – мы можем встречаться только с теми, кто все еще жив. Потеряв связь с духами наших предков, мы потеряли почти все свое прошлое.

Мы никогда не встречаем ни одного предка возле себя. Эфир полон призраков, но они – не родня нам. Проклятье Сета – это оно. Даже тысячелетие спустя мы ощущаем оторванность от своих корней. Это отражается даже на наших вече. Обычно мы ведем себя тихо, но не всегда. Этой ночью мы поем, танцуем и развлекаемся.

Тотемы

Как племя мы чаще проникаем у Умбру, чем другие. Там мы так же заключаем множество союзов. Как Молчаливый Странник, ты должен добиться покровительства многих тотемов. Пока ты юный и сильный, ты доблестный воин, появляющийся ниоткуда и разящий врагов, а затем исчезающий вновь. Ты прошагаешь по многим землям, и возможно твой фокус зрения поменяется. Со зрелостью придет Почтение (Respect), и ты станешь примером для того, кто увидит твой путь. Истинная Мудрость придет, когда ты отточишь свой опыт.

Но кто я такой, что б давать инструкции. Духи, дружественные нашему племени, знают тебя так же хорошо, как ты себя. Взгляни внутрь, и твой изумленный взгляд встретится со взглядом тотема.

Сова

Великая Сова – избранный страж, и только самых мудрых признает она своими детьми. Разве не чудо, что мы имеем доступ к тайнам, о которых даже Звездочеты и Уктена ничего не знают?

Таков ход вещей, и мы одно с Совой. Скажи, знаешь ли ты какую другую птицу, которая летает так же тихо, либо лучше видит во тьме? Сова знает пути смерти и Темную Умбру. Ее мудрость ведет тех из нас, кто странствует путями Подземного Мира. Ее глаза видят все. Она хозяйка ночи.

Моя первая стая бегала под эгидой Совы. Она подарила нам свое зрение, и я видела бессчетное количество вещей, невиданных досель. Она научила нас своей быстроте, и я бежала быстрее молнии, а звуки моих шагов были не громче ленивого снегопада. Она дарит нам свои крылья, и в Умбре я летаю. Сейчас я служу многим тотемам, но я все еще Молчаливый Странник. Мое сердце всегда будет принадлежать Сове, и я всегда помню об этом.

Ибис

Ибис мудрая и проницательная птица, она многое помнит. Мы помним ее старое имя Техути, и она одаривает нас историями прошлого. Ибис представляет силы памяти, которые он делит с Крокодилом, так же удерживает Маат. Ибис дарит нам долгую память и сильный дух, его крылья распахивают наши мысли и делают их сильными. Многие Искатели выказывают уважение Ибису, и он позволяет им не забывать их знания.

Крокодил

Даже у нас есть Тотемы Войны. Самый великий из них – Крокодил, хозяин рек. Крокодил советует нам выжидать благоприятного случая, но его злоба чиста и ужасна. Ему нравится, когда его называют Себек, именно под этим именем наши предки и их родня знали его. У Крокодила хорошая память, и он помнит все неуважение, которое выказывали ему или его детям. Не смотря на то, что другие Гару могут презирать тебя за союз с ним, ты можешь обнаружить, что у тебя есть другие союзники весьма неожиданного облика.

Скарабей

Сила в знании, и именно Скарабей учит множеству великих путей. Скарабей учит терпению. Он строитель, и в то же время его туннели могут развалить крепости. Ключ – терпение. Если ты выберешь следовать Кхепту Скарабею, он научит тебя такому терпеливому старанию, что ни узлы, ни лабиринты не помешают тебе.

Сфинкс

Странники говорят с Тотемами Мудрости даже более загадочными, чем Сова или Ибис. Один из них – Сфинкс.

Несколько нет тому в Мехико мою стаю преследовали Танцоры Черной Спирали. Мы ускользнули в Умбру и рассеялись, чтоб избежать наших врагов. Лично я углубился в мир духов, не останавливаясь для еды и отдыха. Я без понятия, где я бежал, и сегодня я не смог бы показать тебе эти тропы. В конце концов я достиг пейзажа земли Кхема. Безликие люди трудились в холмах. Солдаты на колесницах замахивались тростником друг на друга, в то время как копья прорастали на берегах. Солнце светило холодным светом, тогда как луна полыхала огнем. Затем я увидел льва с ликом человека, ни мужским, ни женским. Он уставился на меня, и в моем сознании прозвучал вопрос: «Ты потерялся, щенок?»

Я очнулся в физическом мире, скрючившись в центре забытого каэрна Уктена. Остальная моя стая лежала кругом, все еще сонная. До сих пор я считаю, что отныне я - дитя Сфинкса.

Муха Це-Це

У каждого племени есть потери и злость. И не смотря на то, что многие из нас тратят свою Ярость с неистовством, предписанным нам Гайей, некоторые сдерживают ее. Эти слабеют, стараясь очистить кожу, покрытую ненавистью и злонамеренностью, почти такою же, как у приспешников Вирма, Танцоров, против которых мы боремся.

Самые ожесточившиеся порой взывают к Мухе Це-Це. Она – старый мудрый тотем, но она злобная. Она принимает Странников, обратившихся к ней, как своих внуков, как и другие Тотемы. Но это ужасная, мстительная старуха, а не бабушка. Если кто-то перейдет дорогу ее приемным детям, она потребует, чтоб обидчика утопили в крови. Муха Це-Це – не дух Вирма, но она не чиста. Лучше всего избегать ее и ее внуков, что бы не сматываться с проклятьями в твою спину только из-за того, что ты недостаточно раболепно произнес «добрый вечер».

Ну вот, я рассказала все, что могла. Прости, пойду-ка я немного потанцую!

Одиночество вместе

Эй, малыш, ты что, ждешь возвращения Асет? Не бойся ее, она милее, чем кажется! Ладно, давай уже говорить!

Мое имя – Лерли Безлунное Небо. Сядь, расслабься, я не собираюсь бить тебя. Твой спутник попросил меня остановиться и сказать тебе пару слов. Всегда хорошо иметь больше, чем одну перспективу. Кроме того, любой из нас терпеть не может долго говорить без раздражения. Надеюсь, в твоей голове еще есть место для знаний, потому что я не собираюсь отвечать на вопросы до утра.

Хорошо, что ты знаешь? А ты внимательный! Хорошо. А теперь подай-ка мне пиво из того ящика со льдом, и приступим.

Кинфолки

Как ты видишь по этой вечеринке, даже у нас есть Кинфолки. Но наша Родня раскидана и рассеяна куда больше, чем у других племен. Мы относимся к такому количеству народов, этнических групп, от арабов и африканцев до индейцев и чистых англов. Ни один Странник не может точно указать всех своих кровных родичей, но мы стараемся помнить, кто куда странствует.

Я тоже в основном странствую. Наша Родня – это циркачи, бродяги, кочевники… наши традиции странствия заставляют нас притираться к ним. В конце концов у нас есть с ними общее. Лучшее в цирках Родни то, что они часто возят с собой волков для участия в представлениях. Есть несколько оседлых семей, но слухи говорят, что они не так уж часто дают потомство.

Они говорят, что это часть нашего проклятия, мне же кажется, в них говорит пессимизм.

Цыгане

Но среди всех этнических групп, к которым мы относимся, чаще всего мы вступаем в союз с Цыганами. Не удивительно, у нас духовное родство. Щенок вроде меня, рожденный в романской семье, вырастает, изучая и запоминая рассказываемые истории. Гораздо проще сохранить библиотеку в своей голове, чем за спиной. Даже если kumpania только родич, он ощущается членом семьи.

Но будь осторожен. К Страннику не по крови будут относиться так же, как и к остальным Гаджо (gaje), когда он придет по приглашению. Некоторые цыганские Кинфолки предложат тебе жениться внутри семьи, но только если ты настоящий Странник. Многие цыганские семьи ничего не могут с нами поделать. А почему нет? Многие Странники происходят из других народов.

И еще, есть одна хитрость, что некоторые вампиры, бродящие по свету, требуют цыганскую кровь, Шилмуло (Shilmulo) мы зовем их. И некоторые цыганские семьи – Равнос, на пример, не против сотрудничать с мертвецами. Смотри внимательно, сынок, иначе ты обнаружишь делящим лагерный костер с Личем, желающим попробовать кровь Гару. Если ты не хочешь драться с kumpania, смотри внимательно за спину, уходя. Никакое количество семейных отношений не развеет ненависть между Гару и вампирами.

Лагеря

Лагеря, которые сформировались внутри племени, не так уж похожи на сообщества или фракции, как они воображают. Мы не любим часто встречаться, посему лагерь – это скорее философия, с которой ты согласен или которую поддерживаешь. Ты можешь найти союзников среди членов твоей родной стаи, но ты просто их случайных попутчик. Старая песня, верно?

Предвестники

Будет нечестно по отношению к ним вытащить их имена и вскрыть их философию как следователь, вскрывающий кусок холодного мяса. В любом случае ты должен узнать пару-тройку вещей о них, поскольку однажды это спасет тебе жизнь.

Кое-кто говорит, что именно Предвестник был тем Гару, кто воспринял Пророчество Феникса серьезно. Они собираются вместе, говорят слова, непонятные никому, кроме них, и разбегаются в самые отдаленные уголки мира. Как только они находят признаки Вирма, то тут же приносят вести назад. Но чем ближе подходят они к каэрнам своих братьев, тем больше заразы Вирма замечают. В своих странствиях они видят так много следов Вирма, что далеко не все рассказывают Гару обо всех этих темных местах. Я так же слышал, что они верят, Апокалипсис нельзя предотвратить, но Гайа, как Феникс, воспрянет из пламени. Их роль – помогать другим уничтожать ростки Вирма. Но важнее всего то, что они несут надежду.

Конечно, это все только истории. Конечная правда в том, что они самые мудрые из Гару, и если кто-то из них говорит тебе прыгать, твои ноги должны покинуть землю быстрее, чем он выдохнет.

Предостережение Предвестников:

Ваш Страж Каэрна лжет. Вирм топчется у порога, а его клыки вонзились в сердце вашей родни. Если вы вырвете его из их груди, тогда идите вниз по реке, и в лагере найдете отдыхающих приспешников Вирма.

Искатели

Все мы Искатели тем или иным образом. Человеческое общество не подходит нам, как и общество Гару. Единственный выход – собрать багаж и идти искать свой путь.

Однажды старый друг сказал мне, что дух уносит нас за тысячи миль. Конечно, он был искателем. Ему не нужны были записные книги или магнитофоны, чтоб помнить то, что он знал, нет, он довольствовался памятью. У него было все, что у меня ассоциируется с этим лагерем, он был умным, находчивым, пытливым и упрямым как сто чертей. Если хочешь узнать что-то особенное, ищи Искателя. Если он не знает чего-то лично, он скажет тебе, где поискать. Предвестники знают, что придет, а Искатели в курсе тайн былого и настоящего.

Напоминание Искателя:

Как там Россия, спрашиваете вы? Так же несчастна, как я и ожидал. К концу своего визита я скользнул в маленькую часовню, чтоб кое-что разведать. Местные преследовали меня всю дорогу до Kunlun Shan, то само по себе кошмарная история. Что за времена настали, спрашиваю я, и, проклятье, я знаю ответ!

Отчужденные

Ничем не могу помочь, но мы расстроены из-за Отчужденных.

Их члены стараются сделать то, чего нет тяжелее - остепениться, осесть. Беда в том, что им некуда идти. Мы, связанные с цыганской кровью, используем их, но мы им сочувствуем. Факт, что некоторые Странники Романи присоединяются к Отчужденным, считая, что те заслуживают дома из-за человеческой крови и наследия Гару. Но это не срабатывает. Нечто – людские поселенцы, местные Гару или искажение Вирма – всегда вынуждает их уходить.

Вечное неприятие должно влиять на них. Я провел некоторое время среди них, и они испускают устаревший запах Харано. Ты не учуешь его сначала, но если ты обречен провести в такой компании месяц или два, однажды ты уловишь это. Они нездоровы. Как черные вороны, они высматривают предзнаменования и каркают предупреждения тем, кто их слушает. Им всегда кажется, что они правы. Но Последние дни приходят нынче слишком быстро, и их советы слишком ничтожны, слишком поздно.

Отчужденный ворчит:

Мы слишком много бродили. Даже человек, потомок Израиля, теперь имеет дом, а мы, верные Гайе, должны бродить без цели от каэрна к каэрну. Нет, говорю вам, нет… Вы были мудры, когда объединились с нами. Когда Апокалипсис придет к концу, у нас будут земли, которые мы сможем назвать своими. Конечно, чем скорее это придет, тем скорее придет наша победа. А теперь слушайте мой план…

Путники

Из-за этих шерсть на моем загривке становится дыбом. Нет места в нашем племени этой эгоистичной породе. Сама идея взгляда на нашу войну, как на выгодную возможность… грррр, Путники должны бы побыстрее вырасти. Конечно, вскорости этого не случится. Другие племена хотят иметь доступ к нашим способностям, но не хотят иметь дело с большинством из нас. Они понимают Путников, однако. Алчность не вызывает уважения, но она удобопонятна. Среднестатистический Повелитель Тени выглядит как двоюродный брат Путника.

Я должен признать – они талантливы. Если Путник дает тебе гарантию, что он донесет твое послание, он это сделает. Они избегают давать обещания, если они не уверены, что дело им по плечу. Такая уверенность дорого стоит.

Фактически в этом лагере есть некоторые, которые смотрят на свою задачу как на обязанность, а не

профессию. Эти бегуны уважаемые ребята, и, как говорят, имеют длительные связи с магами. Они даже воздерживаются от требования вознаграждения, если считают, что работа хороша. К несчастью, большинство Путников доказывают, что надо требовать оплату, ввиду «такого положения вещей». Эти ребята доказывают, что так же как ты предлагаешь чиминэйдж духам в обмен на их благосклонность, ты должен предоставлять оплату Гару, желая их помощи. Мне кажется, это зашло слишком далеко.

Сделка Путника:

Воу! Полегче, приятель. Нет причин для обиды! Я всего лишь следую старейшему из законов Гайи, понимаешь? Он прост и ясен. Я сброшу этот кусок нефрита в Абисс для тебя, а ты перевезешь этот пакет снадобий. Я помогаю тебе, ты помогаешь мне. Что может быть честнее?

Тайные общества

Мы одиноки и молчаливы. Другие племена никогда не постигнут нас по настоящему, и у нас нет ничего своего, чтоб удовлетворить некоторых наших детей. Потому некоторые Странники начинают меняться внутри, собираясь с другими такими же и разделяя их недовольство. Двух самых известных таких групп с трудом выдерживают наши старшие. Если кто-то из них предложит тебе присоединиться к ним, уклоняйся сколько можешь. А когда подвернется случай – беги. Лучше уж бродить в одиночку, чем плясать рука об руку с другом прямо в пасть Вирма.

Пожиратели Мертвых

Одна из самых отвратительных причин, что мы связываемся с мертвыми, это Обряд Спящей Мудрости. Наши предки совершенно точно знали, что мозг – хранитель знания. Дело в том, что они заметили – поедая человеческие мозги, они могли получить доступ к мерам людского знания. Они были правы.

Как раз после нашего изгнания самые предусмотрительные старшие сказали, что этот обряд был верным путем к Вирму. Они декларировали запрет на обряд, цитируя Литанию в качестве поддержки этих правил. Мы прекратили, все мы, кроме Пожирателей Мертвых. Они продолжали поедать мозги, в большей тайне. Их знания росли, но они стали странно пахнуть. Если мы находим такого, мы награждаем его Голосом Шакала, и предупреждаем его сменить путь. Другие племена сделали бы хуже.

Если верить слухам, все стало еще хуже. Говорят, этот культ Пожирателей охотится на Личей, пытаясь познать тайны вампирского влияния. Конечно, однажды ты убьешь вампира, и его труп вернется в то состояние, которое должно быть в его возрасте. И конечно, наиболее знающие вампиры по настоящему стары. Итак, эти Пожиратели Личей в основе своей протыкают кольями добычу или как-то иначе обездвиживают ее, и начинают пожирать его мозг, пока Лич еще в сознании. Подумай, стоит ли какое-то знание такого процесса обучения.

Пожиратель успокаивает:

Тихо, тихо, друзья мои. Худшие из ваших страданий позади, да? Конечно, это так. Я прошу прощения за то, что я делаю, но будьте уверены, что вы примете участие в самом великом из наших таинств. Вы найдете это ужасным, я уверен, что вы сталкиваетесь еще хуже в своих собственных учениях. Видите ли, я изумлен вашим способом колдовать с тех пор, как услышал. Я надеюсь, что смогу задать пару вопросов вашим священнослужителям s, но определенные социальные обычаи скорее запрещают это. Нет повода для беспокойства, обряд пройдет успешно.

А вот и пилка для кости. Приступим?

Наводящие порчу

Потом, есть еще Наводящие порчу. Они держат свои имена в тайне, но они не спрячут свою суть. Отрава въелась в них беспощадно. Видишь ли, Наводящие порчу настолько больны и злобны, что взяли привычку мстить за

все презрение, которое испытывают Странники. Нет, они не такие неистовые террористы, как некоторые Фианна, о которых ты слышал изредка. Излюбленное оружие Наводящих порчу – проклятие, злой глаз, плохой «моджо» (mojo), amria. Встреть кого из них, и ты получишь пожелание, которое скрутит твои внутренности в узел, и оставит тебя немощным, как недельного щенка. Они - опасное сборище. Они говорят, что действуют нам на благо, но ну таких родственничков…

Наводящий порчу ворчит:

Итак, могучий победитель обхитрил полукровку Странника, не так ли? Что ж, наслаждайся своей победой этой ночью, ты нигде не найдешь покоя. Кровью своей, слюной и слезой, заклинаю своей Яростью, ты обезумеешь до следующей Луны. Птуи!

Список имен

Многие странники берут себе имена древних египетских богов, богинь и героев, перенимая их наследие. Однако, имена вроде Осириса и Анубиса переняли эти формы у греческих завоевателей более, чем египетские оригиналы. Странники, придерживающиеся старых традиций, предпочитают использовать оригинальные имена. Некоторые из этих имен приведены ниже вместе со словами, которые все еще в моде у некоторых Странников.

Азар (Asar) – Осирис

Анпу (Anpw) – Анубис

Херу (Heru) – Хор

Асет (Aset) – Изида

Техути (Tehuti) – Тот

Небр-хет (Hebr-het) – Нептис

Хет-Херу (Het-Heru) - Хатор

Мену (Menu) – Мин

Нуит (Nuit) – Нут, ночь

Вепвавет (Wepwawet) – черный волк, открыватель путей

Кхем (Khem) – Египет, потерянная родина

Дуат (Duat) – Умбра, Мир иной

Апеп (Apep) – Вирм, Апофис

Атен (Aten) – Гелиос

Бену (Bennu) – Феникс

Породы

С волками жить – по волчьи выть

(русская пословица)

Люпус

Во временя старого Египта у нас была большая популяция люпусов. Некоторые говорили, что мы рождены черными шакалами или волками Северной Африки, которых сейчас можно увидеть только в иероглифах и старинных рисунках. Они исчезли без нашего покровительства. Пока я был молод, я искал их духов в Умбре. И никогда не находил. Некоторые встреченные мной Теурги утверждали, что видели их потерянных духов, но в физическом мире они вымерли. До сих пор их признаки можно заметить, наши чистокровные собратья нередко похожи на своих далеких волчьих предков.

Наша волчья кровь ослабла. Когда есть возможность, мы размножаемся, (с качественной парой, конечно), но правда в том, что есть всего несколько волчьих стай, которые мы назовем своими. Недавно, правда, некоторые стаи стали рождать волчат, немного напоминающих нашу потерянную

родню. Сейчас большинство из нас готовы делать все что угодно, даже торговаться с Повелителями Тени и Детьми Фенриса, чтоб увеличить охотничьи территории для этих волков. Ни одно племя не выживет, если потеряет свою волчью кровь. Мы должны защищать нашу родню.

Метисы

(Вздыхая). Мы размножаемся где и когда можем. Некоторые из нас имеют роскошь путешествовать с Кинфолками. Не буду обременять тебя теориями и оправданиями, но иногда твой партнер, которого ты больше никогда не увидишь – Гару. И, веришь или нет, порой мы влюбляемся в других верволков. Проклятье, ты знаешь, как трудно отречься от своих чувств. Это привело к тому, что у нас сильная популяция метисов. Нечем гордиться, но Гару есть Гару. Щенки-метисы наследуют некоторые дары и дорогу, более тяжелую, чем у остальных. Но они не заслужили злое обращение из-за этого.

Хомиды

Что могу я сказать о рожденных людьми? Чего ты еще не знаешь? Большинство щенков-Хомидов не вырастают в том, что Средняя Америка называет «Идеальной семейной средой». Большинство едва знает своих родителей, многие даже верят, что они сироты, пока Странники не приходят за ними. Мы, хомиды – наиболее числены среди Гару, но мы же слишком отдалены от таинств Гайи. Возможно, именно поэтому мы выбираем аутсайдеров, кочевников и отшельников в качестве человеческой пары. Дети, рожденные для такого стиля жизни, начинают жизнь свободные от большинства условностей цивилизации. Они не вырастают рабами материализма и научной рациональности, и потому им проще принять природу Гару.

Да, одиночество тоже переносится ими… нами… проще. Мы не можем предложить утешения ни в обществе, а многие из нашего племени отказываются от такого утешения, ни в настоящем доме, но мы можем дать ребенку знание.

Литания

Даже у нас есть законы. Литания – старейший свод законов, старше даже чем царствие фараона или первые законы Шумеров. Не все законы удовлетворяют требования нашего племени, но мы должны уважать их авторитет. Выучи догмы, и носи их в своем сердце.

Стоит сказать, ты должен понимать - ничто не безупречно. Литания не может предусмотреть бесконечность ситуаций, с которыми мы сталкиваемся, пока живем. Мир изменился со времен Владычества. Мир изменился, наши предки не узнали бы его. Уверен, что древний Серебряный Клык и носитель знаний Фианна сказали бы, что Литания незыблема. Если такое случится, улыбайся, спокойно кивай и ничего не говори. Они либо примут твое согласие, либо придут в бешенство от твоего молчания. Неплохие варианты.

Гару не спариваются с Гару

Буду с тобой честен: порой в дороге слишком одиноко. Иногда оказывается, что ты менее осторожен, чем обычно. Мы, Странники, принимаем это, но не всегда находим понимание у других племен. Все же, не смотря на осуждение и нетерпимость, многие метисы Странников несут кровь другого племени в своих жилых.

Сражаться с Вирмом всегда и везде

Здравый смысл запрещает нам выполнять это правило буква к букве. Мы нужны Гайе больше, если мы находим места, где Вирм пребывает и множится, и пусть местные племена знают, что они проглядели. Некоторые стремятся обратить внимание Арунов на слабые места, верно? Мы разведчики, а не кавалеристы, пусть эти одержимые адским пламенем берут на себя большую часть уничтожения. Наше задание – выжить!

Уважать территорию других

Ага. Мы не можем придерживаться наших земель, верно? Если ты ищешь правду под каждым камешком, и разносишь новости от септа к септу, ты стремишься пересечь чью-то территорию без разрешения. Многие Гару пожимают плечами и позволяют нам пройти, зная, что мы не собираемся остаться. Остальные совершенно не понимают. Мой совет – бежать тихо, сынок. Меньше знаешь – крепче спишь в данном случае.

Принимать благородную капитуляцию

Большинство Гару скорее сдохнут, чем сдадутся Молчаливому страннику, потому благородная капитуляция далеко и глубоко... Все же это хорошее правило, которого стоит придерживаться. Мы, вервольфы, не так уж умеем находить общий язык.

Повиноваться старшим

Уважай старших, щенок. Они были там, где тебе и представить трудно, и находили такое, во что трудно поверить. Что важнее, они знают, что. И единственный путь получить их знания – это относиться к ним с уважением. Нет, я не говорю, что ты должен подставлять свое горло каждому дряхлому Серебряному Клыку, который выглядит вспыльчивым и властным, но ты обязан внимательно следить за старшими. Вскорости ты сможешь различать, кто из них старый трепач, а кто владеет мудростью, которая тебе чертовски пригодится.

А, да, сынок... мне хочется другого пива. Думаю, ты не откажешь?

Первая доля добычи - высшим по статусу

Это крайняя учтивость, и правильный лидер будет поддерживать лояльность своих состайников. Некоторые из нас прячут в карман ценности, добытые у поверженных

врагов, не стремясь сообщать об этом старших. Это удваивается по отношению к ценной информации, закодированные сообщения, карты и тому подобное. Не знаю как там касательно других племен, но если я узнаю, что кто-то из стаи утаивает ценную информацию от меня, я буду в ярости. Есть о чем подумать.

Нельзя есть человеческое мясо

Мы не единственное племя, которое часто поддается соблазну жажды крови. Я говорил недавно, что мы поедали людей в ритуалах с целью получения их силы и знания. Насколько я знаю, это правда, но это недопустимо. Люди и волки – не добыча для Гару, и покончим с этим.

Уважай младших по статусу - все от Геи

Вы – наше будущее. Если ты доживешь до того момента, когда услышишь дыхание своих собственных щенков, то ты поймешь. Мы обязаны учить вас, так же как вы обязаны слушаться нас. Выказывай уважение и тем, и другим, и все будет хорошо.

Нельзя поднимать Завесу

Совершенно здравомыслящий закон. Жизнь и без того трудная штука, и не надо, что рядовые люди знали о нашем существовании. Не важно, сколько времени ты проведешь где-нибудь – не позволяй местным выяснить твои истинную природу.

Это касается и цыган, не менее прочих. Некоторые семьи знают о нашем существовании, и больше других Кинфолки. Если ты их родич, они никогда не выдадут твою природу Гаджо (gaje). И все же не повредит держать некоторые секреты при себе, эгэ?

Не заставляй свой народ ухаживать за тобой в болезни

Если я стану слишком слаб, чтоб идти, я не захочу жить дальше. В этом старые законы правы. Возможно, в смерти мы найдем однажды свои Земли предков.

Лидера всегда можно сменить в мирное время

Если лидер глуп, он заплатит своим правом вожака. Никакой уважающий себя Молчаливый Странник не последует за идиотом. Если ты не можешь победить его в соревнованиях хитрости или в битве (и помни, что ему выбирать способ битвы!), то наверно тебе стоит подумывать об уходе.

Лидера нельзя менять во время войны

Я вижу смысл в этом законе, но во всем есть предел! Вожак без здравого смысла не вожак вовсе. Правда, все должны быть готовы пожертвовать собой во имя Гайи. Помни только, что, как Странник, ты не сможешь вернуться, чтоб помочь своим потомкам. Бессмысленная смерть – худшая судьба, которую мы только можем испытать.

Не подвергать каэрн опасности

Некоторые из нас возмущаются, что у других племен больше каэрнов, чем у нас. Следовательно, если у них нет равной доли святых земель Гару, они не обязаны, как проклятые, сторожить ее. Слушай! Не только Повелители Тени пускают Вирм в нашу среду. Эти глупцы, впавшие в Харано, говорят, что все потеряно. Что ж, нарушай этот закон Литании, и ты поймешь, что ты теряешь – прежде чем за тобой придут.

Уход

Похоже, мы с Асет просидели у тебя на ушах хороший кусок ночи. Но в твоих глазах все еще горит огонек. Надеюсь, ты не забудешь рассказанное тебе? Хорошая память ценится больше, чем человеческое золото или фетиши Гару. Если ты можешь помнить многое, тогда любая дорога, любой каэрн, который ты посетишь, будут твоими. Хотя нам не хватает своей земли, мы делаем все, чтоб сделать этот мир своим.

Полегче, не падай! Устал? Ладно, положи голову на это одеяло и закрой ненадолго глаза. Отдыхай тихо и без сновидений, чтоб часы твоих странствий были полны скорости и ярости.

Поцелуй меня на дорогу. И давай, спи уже…

Частично я склонен думать, что все мы – призраки, мистер Мандерс. Это не только наследие наших отцов, которое проявляется в нас, но все старые мертвые идеи и убеждения. Они не живут, но дремлют в нас, и мы никогда не избавимся от них. Призраки должны быть повсюду. Такие же бессчетные, как песчинки в пустыне. И все мы ужасно боимся света, все мы…

Генрих Ибсен (Henrik Ibsen), Призраки

Ну, ты доволен собой? Эта Лерли – симпатичная Странница, верно? Ловкости на двоих хватит. Эх, было бы у меня время… О чем это я? Тебе осталась последняя часть нашего обучения – узнать о мире и о наших соседях. Думается мне, это лучшая часть. Она бесконечна. Каждый день ты проводишь, дыша воздухом Гайи, пьешь ее воду, каждый день ты собираешь знания. Почувствуй вкус каждой минуты, и к концу года ты будешь мудрее Соломона.

Хорошо. Я представлю тебя еще одному Страннику, которому есть что сказать. Он устал преодолевать дороги физического мира, однако. Я видел, как это бьет по

Странникам – ты устаешь без собственного дома в этой реальности, и ты идешь в Умбру и никогда не возвращаешься. Ты скажешь – это Харано. Ах, если бы нуждались в чем-то другом!

И будь готов следить, куда ты ступаешь, когда мы достигнем его территории. Дважды рожденные всегда приходят и уходят, принося ему новости и слушая его сказки. Если ты наступишь на его костяных духов-мышей, это оскорбит его.

Пошли уже, последуем в Умбру. Я пойду медленнее на первый раз.

Блуждая миром

Приветствую, друзья мои. Пришли проведать старого Рагабаша на закате его лет? Не думал, что дотяну до тех времен, когда стану авторитетной фигурой, по меньшей мере достойным советником!

Но вы пришли спрашивать о целом мире, а что я видел? Да, должен заметить, что я побывал в большем количестве мест, чем большинство людей, призраков и духов всей Гайи. А посему слушай внимательно, сынок. Когда ты пойдешь дорогами, этими ли, другими ли, ты захочешь знать, куда они ведут.

Запомни раз и навсегда, не везде тебя сердечно ждут. Многие септы уважают нас и то, что мы говорим. Еще больше – нет. Человеческое общество может быть еще хуже, а жаль, поскольку их библиотеки, компьютеры и рассказчики обладают той информацией, которую ты захочешь унести.

Путешествуй. Наблюдай. Давай советы, когда их ждут. Швыряй в них правду, когда не ждут. Находи друзей и союзников везде, где только можешь. И всегда отмечай самый короткий путь для отступления.

Африка

Если уж какие-то Гару и имеют дела в Африке, так это мы. Некоторые Грызущие Кость перебиваются там, так же, как и везде, и некоторые Гуляющие по Стеклу оккупировали их города, но только мы можем посещать дикие места Африки.

Но и в таком случае есть некоторые ограничения. Те Дети Кота, которые выжили, не рады приветствовать Гару в своих равнинах, джунглях и саваннах, а присутствие Детей Крокодила делает речные переправы опасными. Хуже всего то, что мы все еще изгнаны из Египта рукой Сета. Слышал я, что те, кто хотел осесть там, ночью настигала подкрадывающаяся гибель, ослабляя и иссушая их до утра. Некоторые Предвестники говорили, что однажды наступит расплата, но большинство из нас ощущает, что это случится, только если мы переживем последнюю битву Апокалипсиса.

Тем не менее ты поступишь верно, если посетишь развалины и равнины Северной Африки. Тут есть что исследовать, и многие ушедшие воспоминания вернутся. У нас есть там разбросанные поселки родичей, и чистая кровь течет в их жилах. Лучше уж тут выбрать супругу, которая принесет нового сильного Гару в мир, чем идти в те земли.

Северная и Южная Америки

О дивный новый мир! Захватывающая страна, идущая прямиком в ад. Между Уктена и Вендиго с одной стороны и Серебряными Клыками, лидирующими в Европе, с другой, остается слишком мало места для спокойного сна. Но все еще избыток дорог, пересекающих континенты. Вот там мы и проводим большую часть времени.

В Америке есть чем заняться. На пример, некоторые племена заявляют, что Амазония – решающее место битвы Апокалипсиса. И кто там победит – победит окончательно. Не обязательно это правда, но напоминает нам о важности джунглей.

Затем – Чистокровные Племена. У них тысячи тысяч беспокойных предков, причитающих на их холмах, и они до

сих пор не знают, как успокоить духов их родичей. Мы должны быть готовы советовать им – если они примут нас. И не забывай, что Индустриальная Америка наполнена токсинами Вирма и бюрократами, и ты можешь охотиться тысячи жизней, но получишь самую мелкую добычу.

Америка – довольно молодая страна по большинству стандартов, и самая новая для нас. Но и у них, как и у других, есть свои секреты.

Европа

У нас есть хорошие воспоминания о Европе. Так же у нас есть тут несколько каэрнов. Цыган до сих пор не терпят в Германии и Восточной Европе, и если мы идем туда, мы делаем все, чтоб защитить Родню.

Борьба за контроль Европы стоит больше своей цены, даже если нам приходилось кланяться. Дети Фенриса и Серебряные Клыки соревнуются на Севере, Фурии управляют Югом, а Повелители Тени расположились на Востоке. Они приветствуются на континенте, и стоит только надеяться, что они удержат мир.

Азия

Города Индии напоминают помойные ямы, но сколько секретов содержат их руины и расщелины! В некоторых из нас течет индийская кровь, и зачастую они лучшие источники новостей из Азии. В любом случае большая часть Азии принадлежит не Гару. Hengeyokai представляют немалую опасность для тех, кто пересекает их территорию. По крайней мере до тех пор, пока у нас будет мало информации про них. Не имеет значения, как далеко мы углубимся в их земли – надо быть осторожным. В Азии их столько же, сколько нас есть всего. Будь осторожен.

Австралия

Думаешь, Австралия идеальное для нас место? Открытые пыльные дороги, мили между городами. Но так только кажется. Нет более призрачных мест, чем Австралия, а худшее то, что мы ответственны перед этими

духами! Мы разведываем необжитые районы для наших союзников, и открываем дороги для Войны Слез. Если ты чувствительный, говорят, ты можешь ощутить кровь на красных песках под своими когтями.

Все же там у нас есть обязательства. Призраков племени Баньип (Bunyip) следует упокоить, а до сих пор еще никто не странствовал во Времени сна (Dreemtime) лучше, чем мы. Если ты готов, и под твои ноги прошли много миль, иди в Австралию, ищи цирк Странников. Есть худшие занятия, чем тратить время и усердие на поиски Баньип, спасшихся во Времени Снов. Задание для дураков? Так считают лишь те, кто не умеет смотреть вперед.

Умбра

Оглянись кругом себя. Это не самая гостеприимная из реальностей, но и не такая, как физический мир.

Я исходил мир духов и мир физический вдоль и поперек. Некоторые места – буквально ад, другие напоминают рай, в котором ты забываешь о том, что ты волк. В любое время ты найдешь хотя бы одного из наших в любом из этих Царств.

Когда ты найдешь свое место в обществе Гару, я посоветую тебе побродить по Умбре некоторое время. Это расширит твое сознание лучше всего иного. И это хорошее место для встречи с новыми интересными друзьями… и врагами.

Темная Умбра

Мы все еще помним «Самый темный путь». Но знай – Темная Умбра опасна! Это не тот Дуат, который мы помним. Нет, духи тех, кто умер, не выполнив заветы потустороннего мира, далеки от зеленого и полного жизни рая. Если Дуат и лежит где-то в Темной Умбре, я никогда не видел его.

Глубоко в Умбре у призраков есть свое общество. Это нечто вроде колоссальной империи, выкованной из слабых и преступных душ. Империя эта в хаосе. Воющая материя,

называемая Бурей (Tempest), завывает вокруг земель мертвых, засасывая невнимательных в себя. Насколько я знаю, из этого фантасмагорического бассейна невозможно выплыть. Лишь дух Совы способен вытащить тебя, если тебя затянет туда. Я слышал, что дно Бури – еще одна голодная пасть Вирма.

Но если ты сможешь избежать Бейнов, которые зовут себя Спектрами, и найти дорогу через эти серые ловушки, то сможешь поговорить с давно умершими людьми. Соблазн такого знания, познание секретов прошлого от тех, кто жил тогда – это сила! Но не ищи призраков своей родни – ничего, кроме беды, не найдешь!

Некоторые из наших Галлиардов уходят в Темную Умбру, чтоб слушать песни мертвых. Хочу сказать, что их завывания уже не звучат так, как раньше.

Среди Гару

Нам недостаточно родного племени для странствий. Вот почему мы предпочитаем межплеменные стаи. Прислушиваясь к двоюродным братьям, ты очень часто рассчитываешь на их гостеприимство. И постепенно ты лучше узнаешь, когда надо улыбаться, когда отвешивать легкий поклон, а когда убегать.

Они не понимают нас. Большинство и не пытаются. Но ты сам должен постараться понять их.

Черные Фурии

Грубая компания. И куда более разговорчивы с нашими женщинами. В конце концов, у нас хорошие профессиональные отношения с Фуриями. Видишь ли, они всегда заинтересованы в «потерянных сокровищах», которые пытаются взять в свои когти. Они хорошие археологи. Но большинство из них не продвигаются далеко. И они тщательно сторожат свои каэрны.

Вот куда мы идем. Наши племена иногда сотрудничают в тайнах и загадках. Тебе приходится мириться с самодовольным «Так сказала Богиня», когда ты имеешь

дело с Фуриями. Но если рядом Вирм, то они храбры и свирепы - дальше некуда!

Грызущие Кость

Хотя это и не заметно, Костегрызы причастны большему количеству тайн, чем думают некоторые. Они живут в низах как общества людей, так и Гару, и многие попадают под влияние Вирма. Потом, они не самые чистые из компаньонов. Ты должен оставить свои утонченные замашки, если хочешь иметь с ними дело – и улыбаться. Но если ты способен на черный юмор, загляни на их вече и попроси рассказать правдивые городские легенды, которые они так любят.

Дети Гайи

С ними трудно спорить. Если ты ударишь одного из них по лицу, он улыбнется, вместо того, чтоб вцепиться в твою глотку. Они хорошие компаньоны в канон летнего солнцестояния, но их приходится тормошить, если тебе надо достать их и подготовить к драке.

Фианна

Они рассказывают лучшие в округе истории, хотя приходится иногда выслушивать ливень бессвязных слов, прежде чем доберешься до редкой истории. Не пей слишком много их варева, только Фианна сажают духов в кувшин с алкоголем. И будь осторожен, не выдай тайны племени. Но если ты можешь поймать кого-то, пока он трезв и любопытен, ты сможешь узнать кое-что без лишних усилий.

Дети Фенриса

О, это очаровательная шайка! Они считают себя круче всех остальных Гару – «В конце концов, мы блюдем чистоту нашей крови и земли!» - говорят они. Действительно, они не относятся к разношерстным племенам с цыганскими корнями, в особенности к тому, которое точно знает больше, чем они! Ну и ладно! Мы не обязаны жить близко с

ними, и если их Родня докучает нашей, мы чудесно обойдемся без них.

В грядущих временах они нанесут Вирму не одну рану, но погибнут в конце концов. Такие берсеркеры, как они, насладятся каждым мгновеньем битвы.

Гуляющие По Стеклу

Умные и приспособленные Гару. Заметь, как они умеют идти в ногу со временем. Человеческое общество стало их хорошим ресурсом, но хотя у них все есть, они теряют свою волчью кровь. Я бы не хотел связать свою свободу с Узорной Сетью (Pattern Web), но они несомненно сделали свой выбор.

Красные Когти

Мы ценим хомидов среди нас, и потому мы непригодны в глазах Когтей. Они свирепы и прямолинейны, и это хорошо. Но они настолько недальновидны, что нет никакого смысла что-либо им пояснять.

Повелители Тени

Они так долго смотрят голодным взглядом на Серебряный Престол, что их глаза слезятся и ослепляют их. Если хотя бы часть усилий, затраченных ими на политику и интриги, они перенесли в дело, то они обрели бы свой вес. Они причиняют много хлопот. Наполовину такие умные, как они думают, и в два раза тупее, чем хотелось бы – вот какие они для нас.

Серебряные Клыки

В каждой волчьей стаей есть альфа, но есть ли Королевская Стая, которая управляет другими? Есть ли толк, когда людьми правит группа, чьи члены считаются элитой только по праву крови? Царствуют ли Серебряные клыки справедливо и правильно? Были ли они правы в Войне Гнева, во время Владычества, в Войне Слез?

Видишь. На некоторые вопросы нет ответов.

Звездочеты

Мудрые ребята, хотя большую часть времени они проводят в созерцании своего внутреннего мира. Они сноровисты в играх, и хорошие мыслители, но они не соотносят себя с «здесь и сейчас». И это говорит Странник!

Если они фокусируются на том, что есть, или на том, что будет вместо того, что могло бы быть, мы зовем их родней. У них было достаточно времени, чтоб усовершенствовать свою философию. Если они все еще не могут договориться, во что они верят, они не принесут никому ничего хорошего, когда мир охватит огонь.

Уктена

Надеюсь, мы доросли до уровня Уктена. Мы видим себя в их любознательности и жажде знаний. И все же мы определенно отличаемся от наших двоюродных братьев. Они идут дорогами, по которым им не следовало бы идти.

Видишь ли, я удивлюсь, если наши двоюродные братья (подразумеваю племена, которые происходят не из Чистых Земель) не соблазнят их идти тем же путем. Когда колонисты прошлись по их землям, вскрывая все похороненные секреты, Уктена изменились. Они дерутся за секреты как людей, так и вампиров, и Гару, в поисках заклятия, которое вернет все обратно. Бедняги, я надеюсь, они найдут его, не пожертвовав собой в процессе.

Вендиго

Забавное племя. Гордое, как Когти, яростное, как Дети Фенриса, справедливое, как Фурии, и чистое… чистое как Кроатан. Ты бы восхитился ими, ведь они не отступятся, если знают, что правы. А правы они чаще, чем ты думаешь. Забавно, но они в той же лодке, что и мы. Конечно, у них больше шансов вернуть себе родину. Я искренне желаю им удачи. Я только надеюсь, что они будут готовы оставить в стороне свои территориальные разборки, и принять участие в битве с Вирмом, когда он явится проглотить солнце.

Другие

Когда ты заглянешь во все те темные углы, где мы бываем, ты поймешь, что мы не одни. Думается мне, что мы именно то племя, которое чаще всего сталкивается с тем, что люди зовут «сверхъестественным». Наши отношения с ними – изнанка нашего блуждания среди территории людей. Это как раз потому, что многие места принадлежат многочисленным общинам, некоторые из которых – не Гару. Подумай об этом прежде чем нырнуть в центр крупного культурного города.

Меняющие форму

Ты знаешь, есть и другие, кто умеет менять облик. Многие до сих пор наши враги, но мы стараемся помириться с некоторыми. Дети Крокодила, в особенности, презирают всех Гару за бездумную ярость наших братьев. Иногда некоторые из них согласны поговорить с одиноким волком, но я бы не привел свою стаю к их реке.

Есть многие племена Кошек, которым только корысть позволяет не считать нас кровными врагами. Бубасти (Bubasti) порой соглашаются на обмен знаниями и мудростью. Такая торговля терпит неудачу, поскольку они неохотно предлагают самые ценные тайны, как это делаем мы. От них и их делишек странно попахивает. Если ты когда-либо будешь разговаривать с египетскими Котами-оборотнями, будь осторожен со своими словами.

Призраки

Наша связь с неуспокоенными мертвыми уходит корнями в глубь веков. Мы были открывающими пути с начала времен, были проводниками мертвых. Но с тех пор, как нас изгнали, мы перестали исполнять свои обязанности. Необходимо вспомнить об этом первым, и начать беспокоиться о мертвых, как только возможно.

Видишь ли, призраки – это те, кто умер, не решив что-то. Это может быть неотомщенное убийство, необходимость присматривать за нищей матерью, или даже продолжительная ненависть к людям. В древние времена

мы помогали людям завершать свои дела в жизни или в смерти. Там, где мы обитали, призраков было меньше. Сейчас мы вернулись к старым обязанностям, и у нас нет ни времени ни возможности успевать все по справедливости. Не все призраки это понимают.

А потому оглянись вокруг, когда ты ступишь на окольные пути. Если ты застрянешь между мирами, Неупокоенные поймают тебя. Если им это удается, они умоляют тебя быть их руками в физическом мире. Большинство их требований совершенно безвредны. Но будь осторожен, если ты согласишься! Кто-то может попросить, чтоб ты убил невинную женщину только потому, что он считает ее виноватой в чем-то. Иногда их требования бывают еще хуже.

Вампиры

Гррр. Я избегал говорить о Сете. Но сейчас тебе следует узнать кое-что о нем и его детях. Его отпрыски, происходящие от Личей, которые построили ему храм и стекаются в самые грязные части человеческих городов – я полагаю их ответственными за осквернение имени Иарта-кобры (Iart the Cobra) в человеческом сознании. Никогда не доверяй Последователю сета – это самые давние и страшные наши враги. Но есть и другие племена не-мертвых, кроме этих щенков Сета. Будь осторожен – они есть везде, где есть люди.

Многие вампиры стараются вызвать у нас жалость, пытаясь показать нам, как несчастна их не-жизнь. Я знавал некоторых, которые поверили им. Так же есть некоторые Гуляющие по Стеклу, которые верят, что они могут использовать вампиров в своих собственных играх, пытаясь заключать с ними сделки и обмениваться выгодами. Такие наивные Гару всегда плохо заканчивают под серебряными пулями. Помни, парень. Вампиры лгут. Они лгут, и они ненавидят нас.

Возможно, вскорости ты услышишь вой Хоронящей Мертвых, одной из величайших Арунов Молчаливых Странников, живущей теперь. Когда ты попадешь в Септ Южного Ветра, спроси тамошних Лунных Танцоров

рассказать тебе о Хоронящей и ее войне против не-мертвых в Африке. Когда я был там последний раз, они пели о том, как она уничтожила Гару, который стал вампиром… создание, которое было одним из нашего племени. Одна мысль об этом холодит мою кровь. Пусть ветер не развеивает запах Хоронящей Мертвых, и пусть ее клейв никогда не тупится!

Маги

Иногда в Умбре можно встретить кого-то, кто не должен там находиться. Обычно это люди, освоившие некоторые виды магии. Замечу, что ты никогда не знаешь, чего от них ждать. Некоторые из них радостно принимают технологии Вивера, некоторые же предпочитают Вильд. А другие лояльны Вирму. Они выбирают свои пути. Проявлять к ним снисхождение – верх бессмысленности и глупости.

Да, и будь осторожен с теми, кто может казаться на твоей стороне. Маги действуют на Гайу, меняя ее части, а это заставляет ее ворочаться во сне. Последствия бывают ужасны.

Мумии

Есть люди, которые познали тайны загробной жизни. Мы должны знать.. Это случалось на наших землях. Эти ребята зовутся мумиями, хотя они выглядят вовсе не так, как в фильмах. Некоторые из них наши друзья. Другие – враги.

Они утверждают, что единственный способ уничтожить наверняка одного из них – это уничтожить его физическое тело, затем преследовать его двойную душу в Темной Умбре, и затем убить духа там. Меня поражает этот оптимизм.

Знаешь, Сет так же создал свою собственную чудовищную версию этих созданий. Мы назвали их мумиями-бейнами, когда впервые увидели их, и лучшего названия не придумать. Они исковерканы внутри и снаружи, как искривленные бессмертные фоморы. Мы изводили их, когда находили, и уничтожали их тела, когда

могли. Мы стараемся убивать их и в материальном мире, и в Темной Умбре.

Фейри

Хотя в сказках Фианна о фейри есть правда, не стоит придавать слишком много значения Старшему Народу и подлизываться к ним. Они могут почуять прикосновение смерти в нас, и из-за этого избегают нас. Как я слышал, они созданы из грезы, возникающей в торжестве жизни. Мы для них плохие спутники.

Развилка дорог

Погляди сюда, прежде чем ты отправишься своей дорогой. Мы раскрыли тебе незначительные секреты, остальное узнавай сам. Постарайся выжить. Ты взял вес наших историй на свои плечи, но его можно вынести. Помни, и будь сильным и быстрым.

Беги быстро и освещай свои дороги. Пускай мы еще встретимся, и поделимся историями прежде, чем случится финальная битва.

Дополнение 1: Дары, Фетиши и Тотемы

Слабости племени

(необязательно)

Необязательные правила были включены в первую редакцию книги племени, среди них – слабости племени. Это причуды, которые есть у каждого члена любого племени, обычно основанные на социальных или даже генетических особенностях племени. Не всегда имеет смысл усиливать слабости. Есть несколько особенных ситуаций, в которых Костегрызы не будут страдать от дополнительной сложности социальных прокидок. Исключения для слабостей редки, но зависят от ситуации. На пример, Дитя Фенриса должен презирать слуг Вивера, но может влюбиться в Гуляющую по стеклу и чувствовать привязанность к «Урра».

От Рассказчика зависит, вводить ли эти правила при подходящей ситуации, происходящей в игре. В конце

концов, игрок может быть не склонен напоминать Рассказчику, что любопытство, свойственное его Уктене, может привести его к беде.

Слабости Молчаливых Странников

Преследуемый духами

Из-за древнего проклятия, наложенного на них Сетом, Странники обречении на преследование духами мертвых, в насмешку за ту роль, которую они играли во времена Фараонов в Египте. Поэтому, когда Странник проваливает бросок на вход или выход из Умбры, его настигает призрачных охотник, который подлавливает его между мирами. Этот призрак не всегда злобен (хотя это бывает частенько), но обычно требует услуги от Странника перед тем, как оставить его в покое.

Мудрые Странники обычно могут договориться с этими потерянными душами. Это один из тех путей, на которых Странник получает секретную информацию, недоступную другим Гару. Более того, призрак не может преследовать Странника на длинные расстояния – обычно это территория штата, страны или области.

Достоинства и недостатки

Бегун на длинные дистанции (3 пункта к Способностям (?)

Ваша Выносливость должна насчитывать не менее 4 точек, чтоб воспользоваться этим Достоинством. В процессе бега вы можете удвоить вашу нормальную скорость на один час за точку Выносливости. Дары, улучшающие скорость, высчитываются исходя из новой скорости. Таким образом, владение этим Достоинством и Дары, связанные с передвижением, позволят вам странствовать с неимоверной скоростью.

Знаменитый вестник (3 пункта к Связи, или Долги Гару (не могу перевести)

Ваша репутация как надежного и неподкупного вестника летит впереди вас. Вы можете посещать большинство септов без возражений, пока у вас есть сообщение для кого-то, кто находится в них. К тому же Гару будут уменьшать препятствия для выполнения ваших заданий, и более того, позволят пересекать свои владения в безопасности. Как бы там ни было, простое слово вашего представления иногда вызовет слухи и интриги, пока местные будут разгадывать, что же это за сообщение, которое вы несете.

Магнетическая причуда (4 пункта к Сверхъестественному Недостатку)

Вы притягиваете к себе очень вредоносную разновидность духов. Поэтому, если вас настигли духи, этот недостаток появляется на сцене. Духи, которые вы привлекли, всегда Спектры (см. Wraith: the Oblivion). Для тех, кто не в курсе, Спектры – самые безобразные духи, во всех практических смыслах – могущественные Бейны, которые будут с одинаковым рвением пытаться причинить вам как физический, так и психический вред, или попросту уничтожить вас.

Средства сообщения Молчаливых Странников

На протяжении веков Молчаливые странники изобрели несколько альтернативных способов сообщения. Самые мудрые и лучшие странники знакомы со многими способами путевых пометок, к примеру, язык красок (происходящий из символизма Древнего Египта, а не из западной культуры) и танцевальные истории Pakiv Swatura.

Персонажи Молчаливых Странников, которые добавляют одну точку Лингвистики в «Средства сообщения Молчаливых странников», считаются способными общаться этими способами без знания языка. Персонажи из других племен могут быть допущены к изучению этих способов только после четкого разрешения Рассказчика. Секреты общения обесцениваются, если их разбазаривать каждому приятелю или союзнику, с которым пересекается Странник.

Даже те, кто не изучал эти «языки», могут по воле случая собирать крохи некоторых значений из них. А кто видел практикующего танцора, представляющего Pakiv Swatura, может понять в общих чертах, о чем история, благодаря успешной прокидке «Восприятия» + «Экспрессия» (сложность 7). Так же Гару может иногда интерпретировать путевые пометки Странников, хотя они почти всегда не могут разобраться в тонкостях информации (бросок «Восприятия» + «Загадки», сложность 9)

Дары

Шаги по спине Себека (Второй уровень)

Молчаливый странник может воззвать к реке, чтоб та поддержала его шаги. После активации этого Дара Гару может идти или бежать по воде или другим жидкостям. Но при этом его ноги не защищены – пересечение ямы с токсичными отходами Вирма – весьма рискованное предприятие. Есть слухи про Странников, которые пересекали моря благодаря этому дару. Дару обучает дух Крокодила или Василиска.

Система: Гару тратит пункт Гносиса и прокидывает «Ловкость» + «Выживание», сложность 7. Каждая удачная бросок позволяет ему идти по водной глади в течение часа как по земле.

Глаза Маат (Третий уровень)

Когда Странник призывает в себя силу Маат, он может различать уровень правды, невидимой даже для самых

хитрых следователей. С этим даром он может чувствовать невинность и правду, если только они появятся в совести того, с кем он столкнется. Дару обучают Духи Ибиса и Бабуина.

Система: Этот дар родственен Дару Филодокса «Правда Гайи». Гару должен прокинуть «Восприятие» + «Эмпатия», чтоб определить природу любой правды или лжи, которую произносит цель Дара. («Прошу вас, нет, я никогда и ногой не ступал в ее дом!» - «Это правда, но ты оставил дверь открытой, поэтому твой напарник смог войти! Вина ясна и прописана в твоей душе!»)

Плотина в токах сердца (Четвертый уровень)

Никто так не может терпеть происки вампиров, как Молчаливые странники. Используя этот Дар, Странник может остановить движение крови в венах вампира, не давая ему возможности использовать любые сверхъестественные возможности, связанные с кровью. Этому Дару учат Духи Кобры, которые возмущены тем, что их считают символом Сета.

Система: Этот дар может быть использован только для сверхъестественного существа с силой крови, который черпает свою силу из крови (вампиры, гули, даже Ананаси). Гару тратит один гносис и прокидывает «Манипуляция» + «Медицина» (сложность равна уровню Силы Воли противника). Каждый успех не дает противнику тратить пункты крови для любой цели в течении всего эпизода. Гару может использовать этот дар один раз в течении сцены против данного противника, но несколько Гару могут использовать этот дар каждый на своего противника. Стаи Странников, вооруженные этим Даром, известны среди Гару как свирепые истребители Личей.

Призыв Фараона (Пятый уровень)

Этот впечатляющий Дар может быть изучен только величайшими героями Молчаливых Странников. Странник должен быть в человеческой форме, должен потратить

Гносис и точку Силы Воли, и должен в течении десяти минут воспевать хвалу величайшим из древних духов Египта. Когда он завершит песнь, он увеличивается в размерах, растет, становится гигантом, похожим на изображения фараонов на стенах гробниц и саркофагов. Дару обучает Сфинкс.

Система: Гару вырастает до размера около девяти футов (3 метров), но все еще остается в человеческой форме. Гару получает физические данные Криноса, но не теряет при этом социальные атрибуты. В самом деле, «Харизма» и «Манипуляции» Гару восстанавливаются до 6 при бросках «Лидерства» или «Запугивания». Гару в форме Фараона не может наносить аггравы, но получает +1 на все повреждения во время стычек или рукопашных боев против всех вирмовых врагов. (или +2 на бой с Последователями Сета). Гару регенерируется как Кринос, но неуязвим к серебру и не может впасть в ярость. По существу, форма Фараона сохраняет лучшее от формы Хомид и Кринос. Эта форма сохраняется в течении одной сцены.

Дар Поедающих Мертвых

Прикосновение смерти (Четвертый уровень)

Гару может прикоснуться к объекту, и враг впоследствии получит предчувствие своей собственной смерти. Гару должен прикоснуться к объекту, (обычное боевое действие), потратить два Гносиса, и прокинуть «Манипуляция» + «Оккультизм» (сложность 8). Число успехов равняется числу на кубике, учитывая физические данные противника (определяемые Рассказчиком). Этот ущерб исцеляется, как если бы он был аггравированной раной. Гару не будет знать, что увидел противник, а тот забудет, что увидел, но его мех или волосы поседеют от ужаса. Этот Дар может быть использован один раз для одного противника. Дару обучают Духи смерти.

Дар Предвестников

Ищущий беду (Второй уровень)

Предвестники обращаются к своему интуитивному умению находить проявления разрушительных сил Вирма, не важно, как хорошо сокрытые. Они иногда появляются ниоткуда, так, словно «пробегали мимо» некой проблемы или угрозы. Этот Дар позволяет Предвестнику заметить и отследить проблему без действительных ее поисков – он всего лишь бежит по дороге, и ждет, когда что-то остановит его. Почти наверняка его путь приведет его к чему-то, что стоит увидеть.

Система: Предвестник прокидывает «Восприятие» + «Загадки» (сложность 8). Удача указывает на то, что его путешествие так или иначе приведет его к «проблемным» местам, которые притянут его. Множественные удачные броски позволят Предвестнику найти и исследовать более опасные или изощренно сокрытые угрозы, на усмотрение Рассказчика.

Обряды

Нисхождение в Темную Умбру (Мистический) (Третий уровень)

Большинство путешествующих Умброй Гару странствуют через мир духов, место, которое мистики называют Срединной Умброй. Этот зловещий обряд позволяет Молчаливому Страннику проникать в Мир Мертвых, в Темную Умбру.

Странник должен принести в жертву живое существо (обычно животное, хотя ходят слухи...) и прокинуть «Сообразительность» + «Ритуалы» (сложность 7). Потом должен сделать обычную прокидку на проникновение в Умбру. Если оба броска удачны, Гару проникает в Мир Мертвых (см. Wraith: the Oblivion для узнавания деталей этого жуткого места). Если броски неудачны, Странник застревает между физическим миром и Темной Умброй.

Обряд Спящей Мудрости (Мистический) (Четвертый уровень)

Этот забытый Дар известен только Поедающим мертвых.

Проводящий обряд и его помощники получают знание и память мертвеца после ритуального пожирания мозга умершего. Труп может быть давно уже мертвым, только бы не полностью разложился мозг. Участие в обряде требует бросков по «Сообразительности» + «Оккультизму» (сложность 9). Число удач означает, как полно поглотится память, «5» означает, что память о жизни усвоена полностью. Никакие специальные умения, ни Дисциплины, ни Дары не могут быть изучены благодаря этому обряду, но Пожиратель может узнать много тайн или оккультных знаний.

Несомненно, к этому обряду прикоснулся Вирм. Если обряд практиковался чаще, чем число Гносиса у персонажа, он целиком подчиняется Вирму, становится слугой Foeboc, Импульса Ужаса (Urge Wyrm of Fear). Провал так же разрушит разум персонажа, делая из него безумного раба Вирма.

Если мастер обряда и его помощники потратят каждый по постоянному пункту Гносиса, они могут провести этот обряд над Гару или Мумией. Обряд так же работает с обездвиженными вампирами, или вампирами в торпоре, хотя проникновение в черепную коробку Лича скорее всего пробудит его.

Фетиши

Цахи (D'siah) (Уровень 3, Гносис 4)

Некоторые Теурги Молчаливых Странников носят Цахи, «Лунные серпы». Их ритуальные кремниевые серпы в форме лунного полумесяца, используются против Бейнов и других злобных духов. Они наносят ущерб силе +1 (сложность 5 для попадания). Для созданий Вирма раны аггравированы. Каждый удачный удар снимает по одному Гносису с врага. Цахи невероятно эффективны для борьбы

со змееподобными тварями или даже вампирами Последователями Сета. При попадании по такому врагу Цах наносит Силв+4 пункта урона, раны аггравированы.

Саркофаг Анпу (Уровень 3, Гносис 4)

Этот артефакт используется теми Странниками, которые знают, что могут встретиться с вампирами, в том числе Последователями Сета. Гару засыпает в Саркофаге Анпу на 9 часов и тратит один пункт Гносиса. После того, как он проснется, Странник эффективно мертв в течении суток. На него не действуют сверхъестественные силы, предназначенные для воздействия на мертвецов (Глаза Змеи становятся совершенно бесполезны против мертвых). На Гару не действуют заболевания, сердечные приступы и тому подобное (включая заклинания Тауматургии, предназначенные для вызывания подобных вещей). Из-за того, что болевые рецепторы притуплены, штраф к броскам от ран уменьшается на единицу. Так же, из-за того, что Гару частично мертв, уменьшаются сложности на проникновение в Темную Умбру. В конце концов, кровь Гару на вкус гнилая и свернувшаяся, как кровь Воскресших (Risen). Вампир, желающий осушить Гару, должен прокинуть Силу Воли (сложность 9) или немедленно запить кровь Гару любой другой кровью.

Заметим, что это состояние «жизни-в-смерти» очень неестественно. Гару может использовать его только в случае крайней необходимости. Гару, который слишком часто использует Саркофаг, может навсегда уйти в мир мертвых.

Кирпич Хеопса (Уровень 4, гносис 5)

Хотя этот кирпич и не из пирамиды Хеопса, но название фетиша прижилось. В любом случае, Кирпич Хеопса, размещенный в центре стоянки, которую охраняет от зла опытный Теург (Второй ранг, Знание ритуалов 3, один час времени на то, чтоб нарисовать сторожевые глифы), обозначит мистическую площадь, защищенную от тварей

Вирма (включая Последователей Сета). Эти твари должны прокинуть Силу воли (сложность 8), чтоб проникнуть сквозь защиту, и после необходимо вычесть два из запаса кубиков, если они проникли внутрь

Маска Ассанбонама (Уровень 4, Гносис 5)

Этот интересный фетиш был возвращен из пустыни Сахары. Это продолговатая эбонитовая маска, покрытая узором, обозначающим хитрое и зобное демоническое лицо. Ее силу возможно пробудить только в безлунную ночь. Маска позволяет надевшему ее стать невещественным, нематериальным, созданием, сотканным из дыма – кроме самой маски, которая не только остается материальной, но и оживает. Надевший может лететь с удвоенной скоростью. Он не может манипулировать объектами, но может взять их в губы маски. Надевший может использовать маску, чтоб ударить в бою, нанося ущерб, как в форме Гиспо. Из-за того, что надевший маску не материален, любой бросок на уворачивание улучшается в два раза (то есть три удачи на уворачивание засчитываются как шесть). Этот эффект остается до тех пор, пока он не снимет маску, или пока не придет рассвет.

Амулеты Мумии (Уровень 5, гносис 8)

У Странников длительный и благоприятный союз с мумиями, и некоторым мумии завещали мистические амулеты. Амулеты Мумии повышают некоторые Атрибуты до 6 (в форме Хомид, другие формы приспосабливаются соответственно), пока не износятся. Каждый Амулет рассчитан на один, и только один Атрибут. Ношение одного Амулета в течении более чем одной сцены плохо влияет на Гару, даже может погрузить его в Харано или сделать на время больным. Некоторые говорят, что когда Гару носит Амулет, он становится заметен для Мумий-Бейнов. Это наиболее ценные фетиши, поскольку Гару не знают, как производить их. Тот, кто потеряет Амулет Мумии, или отдаст его в лапы вампира или мага, немедленно теряет

две точки постоянной Мудрости и одну точку постоянной Чести.

Тотемы Вечных Бродяг

Тотем Почтения
Скарабей (Стоимость: 4)

Бесшумно роющий норы, Скарабей строит и рушит с неумолимым терпением. Будучи символом древних фараонов, Скарабей в равной степени почитается Странниками и за его упорство, и за его вневременность.

Особенности: Скарабей дарит своим последователем знание Загадок и упрощает на 1 сложность прохождения через Перчатку. К тому же Скарабей может наделять Величием Фараона: для этого один раз в течении истории Странник должен воззвать к Скарабею, за что его наделят достоинством, равном 5-й Чистоте Крови. Скарабей учит победе через терпение, последователи Скарабея, тратя Силу воли во время длительных бросков получают две удачи вместо одной одной, но только если они потратили Силу Воли во дважды или больше за квест.

Запреты: Последователи Скарабея должны помогать защищать каэрн, которому угрожает опасность, даже если перевес на стороне врага. Они так же должны стараться улучшать репутацию Молчаливых Странников.

Тотемы Войны
Крокодил (Стоимость 5)

Терпеливо скрывающийся в иле, Крокодил безмятежен, когда мир, и ужасен во время боя.. Странники почитают Крокодила за его уравновешенность и замечательный контроль своей ярости.

Особенности: Стаи с тотемом Крокодил получают Скрытность 2 и дополнительный кубик поглощения против всех атак, не включающих в себя огня или холода.

Его последователи так же получают возможность общаться на языке Моколе (автоматически, без дополнительной траты точек в Лингвистике). Наконец, Крокодилья стая добавляет дополнительный кубик ко всем атакам укусом.

Запреты: Последователи Крокодила не должны атаковать или стараться причинить вред Моколе. Гару, которые помогают веркрокодилам, скорее заслужат признание Крокодила, хотя другие Гару и могут воспринять их как предателей.

Муха Це-це (Стоимость: 5)

Жестокая и зловещая, Муха Це-це неумолимая мастерица мщения. Обидевшись один раз, она не остановится, пока не убьет своего врага. Ее ударам невозможно противостоять, и она предпочитает бить, когда ее враг меньше всего этого ждет. Странники, которые являются последователями Мухи Це-це – неумолимые враги, подпитываемые тысячелетним отчаянием и злобой в кипящем вареве Ярости, неожиданно нападающие из теней.

Особенности: Странники-последователи Мухи Це-це получают + 2 к «Медицине» и могут насылать Моджо (Mojo), особое проклятие на врага. Они должны по настоящему ненавидеть врага (то есть потратить пять пунктов Ярости против него), должны владеть частицей его плоти или личной вещью, и должны прокинуть «Манипуляция» + «Запугивание» (сложность равняется Силе воли противника). Удача направит действие «моджо» на врага, запас кубиков противника уменьшается вдвое на протяжении одной ночи или дня. Провал направит «моджо» на самого колдующего на тот же период. «Моджо» может быть использован только один раз в год для одного врага. Муха Це-це ожидает, что ее последователи получат преимущество над ослабленным врагом.

Запреты: Последователи Мухи Це-це всегда должны мстить своим врагам. Кроме того, из-за того, что Муха Це-це считается нечистым тотемом, у ее детей снимается

один пункт постоянной Чести всякий раз, как они ее получают.

Тотемы Мудрости

Ибис (Стоимость: 5)

Древний Ибис, птица Тота, наделяет Мудростью и помогает помнить. Странники, почитающие Ибиса, при одной мысли о нем, могут вернуть себе даже малые частицы своих потерянных воспоминаний.

Особенности: Последователи Ибиса получают силу Эйдетической Памяти – они должны прокинуть «Сообразительность» (сложность варьируется), чтоб запомнить все увиденной, услышанное или почуянное, как бы быстро это не произошло. При этом увеличивается на единицу сложность любых магических воздействий на них, будь это влияние магов, низшая магия или Тауматургия вампиров. Но это не действует на силу духов, Гару или Фей.

Запреты: Последователи Ибиса не должны причинять вред птицам, это касается и Корраксов в том числе. Они так же обязаны искать потерянные и забытые знания.

Сфинкс (Стоимость: 6)

Вечно бодрствующий Сфинкс – страж веков, и вечность звучит в его древних загадках. Для Странников Сфинкс служит вечным напоминанием обо всем, что они потеряли когда-либо, и всем, что они когда-либо обретут. Теурги Странников взывают к Сфинксу, чтоб обнаружить признаки и знаки приближающегося Апокалипсиса, но многие из тех, кто погрузился в неизведанное слишком далеко, тонут в Харано и заболевают.

Особенности: Последователи Сфинкса получают дополнительные точки к «Рассудку» (Wits). Дополнительно они могут потратить точку Сил ы Воли один раз за историю и таким образом получить любое знание со значением 6. Это знание держится в течении сцены.

Запреты: Если последователи Сфинкса отказываются или отвергают игру в загадки, они погружаются в Харано, которое излечивается только удачным завершением умбрического задания по поиску потерянного знания

Дополнение 2: Скитальцы

«Если кто-то не поспевает за своими спутниками, возможно, они идут разными дорогами. Пусть его ведет та музыка, которую он слышит, будь этот путь отмеренным или нескончаемым.»

Генри Дэвид Торео, Walden

Другие Гару часто с трудом понимают отшельничество и молчание Странников. Это зависит от индивидуальности Странника, которая смешивается с его темпераментом и верованиями. Один Странник будет раздражительным воином, который жаждет отомстить за погибшую стаю, тогда как его теперешний компаньон может быть спокойным певцом-сказителем, который делится своими знаниями с теми, кто попросит об этом. Из-за того, что и тот, и другой держат свои чувства под замком, это может запутать случайных свидетелей.

Конечно, все Странники разделяют общую судьбу. Все они – изгнанники, и всех их постоянно преследуют духи мертвых людей. Сочетание этих вещей обычно отделяет их от других, вынуждая их к одиночеству, такому привычному для этого племени. Те, кто встречал Молчаливых Странников, замечал, что от Гару, которых преследуют духи, непросто добиться дружбы. Но если уж Странник становится чьим-то другом, это на всю жизнь, и нередко он появляется в самый неожиданный момент, чтоб оказать помощь своему товарищу.

Та-что-обманывает-мертвых

Цитата: Один из нас будет танцевать в аду сегодня. Играешь?

Предыстория: Ты родилась в дельте Луизианы. Мать умерла во время родов, а отец бывал ничего себе, когда

находился в сознании. Иногда, когда он не был слишком пьян, или приходил, не потратив слишком много денег в азартных играх, ты замечала, что можешь обхитрить его. Проклятье, да ты могла бы побить его в любой карточной игре с закрытыми глазами! Но он слишком много пил. Тебе пришлось уйти после Первого Превращения – даже шерифы округа не смогли бы узнать твоего отца, разодранного в клочья, которого ты рвала до тех пор, пока сама не могла понять, где что.

Ты бродила автостопом по одиноким дорогам, и одной ночью ты услышала едва заметные приглушенные шаги за тобой, и почувствовала зловонное дыхание на своем затылке. Не оглядываясь, ты приветствовала пришельца самым бодрым и беззаботным воплем, который только могла издать. Он следовал за тобой по пятам, заставляя тебя оглянуться и взглянуть на него. Всякий раз, как он свистел, мычал и трещал, как козодой, ты отвечала тем же, повторяя его звуки и добавляя свои оттенки. Он начал подпевать тебе, такая себе гротескная пародия на «Поединок Банджо», и игра продолжалась. Ты соревновалась от одной жуткой ноты к другой, свистя, пока первые петухи не приветствовали солнечный восход на Миссисипи, и ты услышала, как он сгинул с горестным воплем.

Теперь ты знаешь, что даже Те, кто Оттуда, С Той Стороны, любят играть в азартные игры. И точно как твой папа, могут проиграть. Теперь ты бродишь от одного каэрна Вирма к другому, вызывая их жителей поиграть в загадки, соревноваться, или, в конце концов, перекинуться в картишки. На кону – твоя душа, само собой, но у тебя всегда королевский козырь в рукаве.

Концепция: Ты взываешь к злобной заносчивости Вирма, переигрывая его так же, как он играет с другими. Ты – мастер загадок, головоломок и всех хитроумных игр.

Совет для игры: Самоуверенность – твое прикрытие, без которого ты была бы проклята на вечные времена, и очень скоро. Ты выглядишь легкомысленной и капризной, но в глубине души у тебя скрыт страх перед всеми теми чудовищами, с которыми ты сталкиваешься лицом к лицу.

Но ты знаешь, каково твое место в порядке вещей, и ты не бросишь свое призвание в Мире и Умбре.

Снаряжение: Рюкзак, хлопчатобумажная одежда, расписание автобусов и «моджо» на шее.

Преследуемый духами

Цитата: (хихикая) Ты с ума сошел, парень! Ты что, не видишь? Оно идет! О, оно уже у тебя за левым плечом!!!

Предыстория: Ты был сравнительно везучим как для Молчаливого странника, ведь у тебя была крыша над головой и семья. Да, твой дом называли никак иначе, как «Дом Гекубы с приведениями на старых болотах», а твою семью обзывали «дьявольскими приспешниками», но по крайней мере ты был не один. Да, пока остальные вервольфы блуждали вечно под растущей луной, покинутые и одинокие, у тебя была семья. Твой хмурый папаша, который годами не говорил ничего, кроме Их Имен, твоя мама, которая постоянно сидела, покачиваясь, на чердаке, твой брат, которого заперли в клетке после того случая с ножницами, твоя сестра, которая спустилась однажды по лестнице позади дома, и уже не вернулась назад. Когда подкралась очередная безлунная ночь, и тебя наконец оставили одного в гниющем старом доме, по сути ничего и не изменилось.

Теперь ты сидишь, таращишься в темноту, сторожишь каэрн, который сокрыт за Домом Гекубы, и слушаешь… Ты всегда слушаешь… Иногда, далеко и высоко, когда земля дрожит от раскатов грома, ты можешь слышать, как Они поют, как серены в бескрайней буре. С каждым годом они становятся немного ближе, и сейчас ты можешь разобрать их безумные, пронзительные песни, о крове и преданности, и любви… и, кроме того, о семье… И скоро – ты знаешь – последний побег от древа Гекубова уйдет к своим возлюбленным, и Дом Гекубы рухнет в грязь, давшую ему жизнь.

Концепция: Странники относятся к тебе как стражу Каэрна «Дом Гекубы», но даже они бывают тут нечасто, находя Гносис, добытый из каэрна... несколько безвкусным... Ты не одинок – к тебе приходит твоя семья и их... друзья... иногда являются, чтоб выразить свою... благосклонность.

Совет для игры: Безнадежно даже пытаться казаться собеседнику добрым и сдержанным, любые попытки проваливаются. Приглашая оборотней, ты усаживаешь их и увлекаешь мирной беседой, которая неизбежно перерастает в истерическое бормотание.

Снаряжение: библиотека с множеством заманчиво-любопытных фолиантов, посвященных забытым знаниям, рабочий кабинет с насупленными портретами предков, старинная обшивка кресел и диванов, заляпанная кровью, холодильник, в котором хранятся... останки... которые бы весьма заинтересовали бы криминалистов, кладовка, полная скелетов...

Дух Возмездия

Цитата: Горе тебе, грешник! Я видел как твое лицо мерцало в болотных огнях, я слышал, как крылья сов несли твое имя. Сегодня твой рок явится к тебе. Тебе не спастись!

Предыстория: Грех. Грех окружал тебя с того греховного момента, когда твоя мать ощенилась. С самого рождения на тебе, рожденным матерью, которая нарушила Литанию, грязь. Грязь, не смываемая, как и деяние того ничтожного бродяги, с которым она зачала тебя.

Ты рано покинул каэрн, без лишних фанфар и даже без доброго напутствия. Однажды ночью ты прокрался в город, надеясь раствориться в безликой толпе. Но город, совсем не похожий на Лету, которую ты искал, взял твой грех и преумножил его в тысячу раз. Грех глядел на тебя отовсюду, из квартир, небоскребов, из витрин супермаркетов и горящих мусорных баков. Это было

Гниение, еще более гнилое, чем ты – и нигде не было раскаяния. А твои собратья вдобавок еще и злились на тебя, хотя они допустили существование подобной мерзости!

Потом ты узнал, в чем была твоя кара. Годы избегания насмешек от собратьев на септе научили тебя скрываться, а твое отвратительное искаженное тело было более чем способным уничтожать грехи, которые отражали тебя самого. Наделенный властью губернатор был первым, кто умер. Его заискивающее обаяние позволило ему стать вице-президентом, но ты видел оскал Осквернителя, который проглядывался сквозь его Американское Лицо. Собирая доказательства различного толка, ты начал оставлять сообщения в его частной голосовой почте. На пятую ночь, когда ты учуял ужас, исходящий от него, ты пришел за ним. Ты почувствовал удовлетворение, сдирая его вежливую красивую улыбку так, словно бы ты сдирал свой позор, свое собственное уродливое лицо.

Концепция: Ты – метис, где бы ты ни был. Даже Носферату побледнеет при взгляде на тебя. Ты одержим идеей наказания всех искаженных, в особенности тех, кого коснулось загрязнение Вирма, которые достаточно сильны, чтоб до них не дотянулась длинная рука закона. Ты становишься все более и более театральным в своей раздаче справедливости – хотя, конечно, ты приберег самый пафосный выход для величайшего действа – собственной кончины.

Совет для игры: Говори самыми трагическими и мрачными интонациями о том, что придет отмщение. Буйный в уничтожении своих врагов, ты зачитываешь им литанию, обвиняя их во всех грехах и преступлениях, и обещаешь воздать в полнейшем объеме. Ты так же любишь предостерегать свою намеченную цель в форме Хомид днем, а потом приходить за ним ночью – в Криносе. Иногда ты зацикливаешься на невинности и чистоте, которую находишь в маленьких детях и юных прекрасных девушках. Ты заглядываешь в окна своим «подопечным» по ночам, охраняя их сон и всматриваешься в них тоскливыми и жаждущими глазами.

Искажение Метиса: Безобразие

Снаряжение: Театральный плащ, маска, широкополая шляпа, темный костюм, повязка, орудия возмездия, солнечные очки.

Цыганская певица

Цитата: Она направляется в Мередит, где бы она ни была

Предыстория: Дорога всегда была твоим домом. Твоя мама таскала тебя от стоянок трейлеров к ветхим особнякам, от города к городу, от мужчины к мужчине (ее мужчин, само собой, хотя некоторые подонки были не против спать с вами обеими). Вы посетили каждый американский штат еще до твоего шестнадцатилетия. Ты помнила солнечные ожоги Трассы 66, какофонию Джерсийской заставы и укутанную соснами бесконечность I-75. И казалось правильным, что в свои 14 ты сбежала.

Ты шла стопом и бродяжничала от города к городу, зарабатывая на еду пением, но отказывалась от любых других предложений, кто бы что ни пытался заставить тебя. Ты выросла сдержанной и осторожной, надевая одну и ту же маску для полисменов и тех, кто пытался совратить тебя, для социальных работников и волонтеров от приютов, и даже для наркодилеров. Юные девушки вроде тебя были востребованы – общество росло подвижным и текучим, и было похоже на человеческий океан, но, как и в океане, в нем в изобилии водились акулы, готовые схватить неосторожного. Ты была готова защитить себя – физически и душевно, но станции и бары не были теми местами, в которых спокойно девушкам твоего возраста.

Первое Изменение произошло в 16, так, как ты и догадывалась. Ты бежала с духами и Lunes растущей луной, и впервые в жизни тебе показалось, что у тебя есть дом. Все незаконченные стихи внезапно сложились во что-то куда более величественное и безукоризненно

прекрасное, а твое первое исполнение песни «Наследние Шу Гора» (Shu Horus ’ Legacy) заставили прослезиться даже старших Арунов.

Ты быстро ушла сразу после Обряда Перехода. Когда ты давала представление в одной дыре в Филадельфии, то привлекла местных, и вы сколотили свою группу. Сейчас ты со своим ансамблем путешествуете от города к городу, вечные бродяги, распевая бесконечные песни одинокой дороги.

Концепция: Ты воспеваешь Гайу, но другую, не ту, которую поют Фианна. Ты поешь о ее древних мистериях, тайных желаниях и нераскрытых секретах. Твои песни полны тоски, они мрачны и почти погружают слушателей в Харано, но в процессе очищают их души и успокаивают их, так, что они начинают понимать, что чувствуют.

Совет для игры: Тебя бережет что-то непостижимое, что-то, что превращается в полную очарования тайну во время твоего выступления. За кулисами ты сдержанна и безупречно вежлива, хотя всегда отказываешься давать интервью.

Снаряжение: Украшения, одежда, имитирующая египетскую.

Черный Пес

Цитата: Печальный, мрачный вой разносится над болотами, как вопль проклятых

Предыстория: Ты мало помнишь свою жизнь до Изменения. Царапины за ушами, молоко в блюдце, детский смех в долине, деревенский уют домика, расположенного в центральных графствах Англии. Но зато ты хорошо помнишь события, которые привели тебя к Изменению. Дыры в стене на пути тварей Вирма, вместо блюдца молока – реки крови, детские крики – снова и снова, и домик, и все, что рядом – рассыпается на части, превращается в руины.

Запах крови твоих хозяев разъярил тебя, и ты стал больше даже ваших пони, сейчас распотрошенных, лежащих среди своих внутренностей в ярде отсюда. Ты набросился на тварей Вирма, и твой мир выцвел в едко-красную дымку, которая воняла прокисшей слизью, летевшей от тварей из-под твоих когтей.

Захватчики полегли, но погибли и твои хозяева. Инстинктивно ты завыл Воем по Усопшему, соединяя чувство горя, свойственное Гару, и потерю верного пса. Печальный вой привлек внимание проходящего мимо Молчаливого Странника, который взял тебя и привел на каэрн. Но тебе не нужен был иной дом и иная семья. Прощаясь с Гару, ты отправился в одинокий путь. Вокруг было много чудовищ – ты чуял их. И ты умрешь скорее, чем потерпишь неудачу.

Концепция: Ты олицетворяешь древнюю легенду про Черную Шкуру, свирепого сверхъестественного пса, живущего на болотах. Ты страж, появляющийся тут и там, хищник над хищниками. Ты привык выживать в одиночестве и на улицах и в диких местах. Ты убиваешь чудовищных врагов в тишине, не более, чем в тридцати ярдах от того места, где бойскауты отдыхают и смеются, рассказывая страшные истории у лагерного костра.

Совет для игры: Ты еще более одинок, чем большинство Молчаливых Странников, и у тебя еще меньше надежды. Если бы люди только знали, что за ними наблюдают исподтишка, разве они не стали бы более осторожными? Собака внутри тебя все еще сильна, и это твое задание – быть глазами людей, ушами людей и – если необходимо – их зубами и когтями. Ты вырос сдержанным и далеким и от людей, и от Гару, но изредка ты приближаешься к кому-то маленькому и невинному, вроде одинокого потерянного ребенка, играешь с ним и присматриваешь за ним, отводя к его встревоженной семье. Такое кроткое поведение слетает с тебя, как шелуха, как только ты сталкиваешься с тварями Вирма. Для них ты уж никак ни кроток, ни милосерден.

Снаряжение: Ошейник с шипами, бирка с надписью «Корки»

Дополнение 3: Первопроходцы

Хотя Молчаливые Странники редко путешествуют вместе или собираются в числе, они признают своих героев и своих опозоренных, как и другие племена.

(из-за формата файла пару абзацев не видны, их закрывает рисунок. Стр. 64. прм. Пер.)

Но Странники знают, что если они будут так поддерживать своих, то это заденет гордость других племен, и вскорости каждый Гару будет с осторожностью взирать на Странников, чтоб понять, такие уж они изумительные, как говорят их истории.

Странники упоминают про своих самых благородных и мудрейших соплеменников, только когда это имеет смысл. Но слово идет дальше, и хотя герои Странников и их злодеи не более многочисленны, чем подобные им из других племен, их слава летит далеко вперед их.

(из-за формата файла пару абзацев не видны, их закрывает рисунок. Стр. 64. прм. Пер.)

Гайа признает себя сама, и ее дети следуют за ней. Молчаливые Странники заслужили свое место в легендах, добрых или злых. Их будут помнить долгое время после того, как они уйдут тропами мертвых. Пока живо проклятие Сета, это самое большее, о чем они просят.

Шу Гор (Shu Heru – Shu Horus)

Все Странники земного шара почитают древнеегипетского героя Шу Гора, который повел племя в изгнание. Хотя его имя слишком часто упоминается захватчиками, он провозглашается Странниками как самый могучий Странник в мире и на войне. Он посоветовал племени договориться с мумиями, как только те появились впервые, и он был одним из немногих предводителей Гару, заключивший длительное перемирие с Бастетами и Моколе. Он был испытанным убийцей вампиров сильной крови древних времен, и уничтожил бесчисленное

количество детей Сета. Шу Гор в конечном итоге вступил в битву с самим Антиделувианом, Правителем Сетом, Сетом Узурпатором.

Увы, он и его племя было проклято на горе, и Сет едва ли мог придумать худшую судьбу для дерзких Странников. И все же сила Шу Гора была столь велика, что даже в самые черные часы для его племени он был способен вести их новым путем. Хотя все истории про Шу Гора заканчиваются изгнанием его племени, Галлиарды Странников знают, что его доблестные деяния не закончились, даже когда он пришел в земли Кхема.

Мы не знаем, когда умер этот легендарный Гару. И даже сегодня его потомки и соплеменники проклинают имя Сета, поскольку самым страшным злом, которое вызвало древнее проклятие вампира, было разделение Молчаливых Странников и ведущего их духа величайшего из героев.

Вик Страйкер

Если бы приключение носило имя, то в декаденствующих 30-х его бы звали Виком Страйкером. Со своими напарниками – с Сыном Эфира (гильдия натурфилосовов магов-технократов), Профессором Эмилем Золтаном и веселым загадочным подменышем эшу (eshu - бродячие фейри) Вессадой – Страйкер путешествовал по земному шару, служа Гайе, Гару и родине. Вик Страйкер был кровавым наемником, касалось бы дело уничтожения расшалившихся Сетитов в Каире, боя со свирепыми фоморами в Гонконге, разборок с нацистскими Детьми Фенриса и их поистине маккиавельскими махинациями в Амстердаме, или же отдых в Париже, сопровождающийся одновременным флиртом с Ласомбра антитрибу Луситой и Марлен Дитрих. Вершиной карьеры Страйкера был известный Случай с Малахитовым Скарабеем, когда он полюбил Саманту Весткотт, вздорного родича Фианна с сногсшибательными глазами и левым хуком, повергающим Кринос обратно в Хомид, что Страйкер выяснил, когда назвал ее «дамочкой»

Затем, в сороковых, мир закончился. Безликая плотина Нацизма прорвалась, и, к ужасной беде Страйкера, разрушила как его свободу, так и его самонадеянность. Профессор Золтан вернулся на Украину защищать родину, сделав одну ошибку – позволил себя взять живым во время нападения Шабаша. Свои последние ночи он провел в агонии, как «подопытный кролик» в пыточных камерах дьявольского Саши Викоса из клана Тзимицу. Вессада, теперь циничный и озлобленный, вернулся в Индию протестовать против Британской колонизации. Он умер с сердцем, преисполненным ненависти к своему падению – оказалось, что фейри в нем безвозвратно погиб. А что касается возлюбленной Страйкера, Саманты, она заболела полиомиелитом и умерла в послевоенные годы – Гайа призвала одну из своих дочерей, но это было очень тяжело.

Хуже всего то, что когда частично оправившийся Страйкер вернулся к героическим делам в начале 50-х, конгресс, которым завладел маккартизм, объявил его вне закона, считая одним из «элементов», которые были под вопросом (среди них был и русский Золтан), и вызвал его в Вашингтон на слушание суда.

Не имея возможности раскрыть или объяснить свою сверхъестественную природу, Страйкер взамен был осужден как коммунист, арестован за сфабрикованный заговор, и заключен на год в тюрьму. После освобождения озлобленный Страйкер эмигрировал в Танжер (Марокко), где погрузился в Харано и героин. Во время одного из загулов Страйкер увидел призрачного шакала-Анубиса, покинувшего его тело, и он понял, что потерял своего волка.

Не имея возможности встретиться лицом к лицу с Гару, Вик в конечном итоге вернулся на улицы Нью-Йорка как изгой. Это случилось поздней пятничной ночью. Его затуманенный взгляд заметил уличного грабителя, чьи глаза были тусклыми от PCP (синтетического наркотика) и жажды крови, который угрожал пистолетом перепуганной монашке. Волк или нет, Вик Страйкер не мог стерпеть такого. Без Даров или Делирия, которые могли бы помочь ему, и слишком уязвимый для грабительского пистолета, он бросился на похотливого негодяя. Удовлетворение,

которое он получил, уложив бандита с одного удара, превосходило всю его гордость за добытые артефакты, спасенных принцесс, путешествия через Реальности Горизонта (Horizon Realms) или бесстрашное уничтожение вампиров. И хотя его уши не слышали уже так хорошо, и он даже был вынужден использовать виверoидный слуховой аппарат, он мог поклясться, что услышал одобрительный вой вдали.

Так Страйкер пришел к своему золотому закату как частный следователь, открыв маленький офис возле Каэрна Центрального Парка. Он никогда не встретил другую Саманту, хотя пытался. И даже без упокоения Мафусаилов, уничтожения порождений Вирма или свержения диктатуры Нефанди, Вик все же мог противостоять тому, что заурядные люди становятся подонками общества, поскольку именно это обстоятельство есть причиной большинства мировых проблем.

Страйкер, склочный девяностолетний старик, сейчас патрулирует привлекательную сельскую местность Плезант Порта (Pleasant Port) с бдительностью, свойственной ему, как Молчаливому Страннику. Несмотря ни на что, у него телосложение человека, который в два раза моложе его (если что, многие дамочки – ах, простите, леди Плезант Порта подтвердят!) Стоит только злу поднять свою голову, стоит тварям Вирма начать угрожать невинным, Вик Страйкер покажет этим слугам тьмы, что старый добрый крест – это подходящее противовес для фетишей Бейнов и когтей Танцоров Черной Спирали.

Бенну (Bennu)

Будучи всего лишь 18-летней, Бенну, молодой филодокс, получила большую ответственность, поскольку она воплощает надежду всех Странников. Действительно, слово «Бенну» на дневнеегипетском означает «Надежда», и даже простое упоминание ее имени часто достаточно для того, чтоб вывести из Харано старых, усталых волков, бродящих среди костров каэрнов.

Некоторые циничные страннические старейшины подозревают, что хрупкая, большеглазая девочка скорее падет прежде, чем они примут ее Обряд Перехода, и уж точно скорее, чем сможет занять почетное место в их вече. Тем не менее, во время выполнения задания – нападения и битвы с котерией Сетитов – Бенну поразила свою стаю, начав выкрикивать слова на Древнеегипетском, распевая молитву, которая заставила старейшую Сетитскую жрицу скрыться в темноте своего храма. Продолжая распевать, Бенну позволила стае ворваться в ряды деморализованных Сетитов, уничтожив их всех.

Бенну выпустила, позволила пробиться наружу, духу самого Шу Гора, чудо для Странников, чья невозможность контактировать со своими предками мучает их с тех пор, как они рассеялись по свету. Пораженные Теурги Странников определили, что Бенну, одна из всего племени, владеет силой пробуждать прошлые жизни Странников. Почему именно она избежала великого проклятия Сета, неизвестно, и лидеры племени не беспокоились по этому поводу – ведь перед ними была живая ниточка к их прошлому и возможность обеспечить их будущее.

Сейчас Бенну занимает место, далеко превосходящее ее нежный возраст и то, что она «не от мира сего». В процессе она получила свою долю врагов – завистливые соперники по стае будут стараться погубить ее не меньше, чем враги племени. В особенности Сарацин и Гед (Sarrasine, Ghede), два могущественных Сетита, поклялись уничтожить ее. Но ее денно и нощно охраняет группа бдительных Арунов, которые охотно положат свои жизни и души за то, что представляет Бенну – впервые за тысячу лет Молчаливые Странники получили возможность восстановить разбитое наследие и в конце концов обрести покой.

Абната Смеющийся (Abnatha the Laughing)

Странники умолкают, когда слышат имя Абнаты смеющегося. Действительно, имя Абнаты – среди тайных слов, которые нормальные миролюбивые Странники воспринимают как призыв к бою. Некогда почитаемый Теург, разжалованный Абната бродит так близко к Вирму, что почти уже неотличим от него.

Когда-то старейшие племени рассматривали Абнату как многообещающего героя, он проявлял неплохую проницательность для своих лет, и стал известен благодаря пониманию особенностей мира духов. Но Абната хранил ужасный и темный секрет. Искренний последователь Пожирателей Мертвых, Абната пополнял свою невероятную мудрость мертвыми знаниями, добытыми по крохам из поглощенных мозгов мертвецов. В своем высокомерии он приобщался к секретам, погребенным глубоко внутри сочного серого вещества. Он прокрадывался к захоронениям Гару поздними ночами, пожирая мозги усопших героев с единственной целью - извлечь пользу из их накопленных знаний. Так же он раскапывал человеческие могилы, с любопытством просеивая жизни странников. И, что хуже всего, он начал поедать со все растущим смаком мозги поверженных вирмовых врагов, наслаждаясь знанием покойников, которое входило в него так глубоко.

Такое поведение оставляло Абнату открытым для физических атак, и один предприимчивый Бейн Осквернителя захватил тело Абнаты в облике болезни. Эта порожденная Вирмом болезнь проявлялась в смертельном облике «куру» (kuru) – чрезвычайно редкой болезни, ранее встречающейся только в племени форе (Fore) на островах Новой Гвинеи. Вызванная поеданием паразитов, которые находятся исключительно в тканях гниющего человеческого мозга, «куру» обычно вызывает смертельные поражения нервной системы, весьма болезненные. Симптомы «куру» причудливы – жертва начинает нервно и неконтролируемо смеяться, как и во время синдрома Туретта. Смех усиливается с развитием «куру», когда память и рассудок жертвы ухудшаются, и продолжается, пока протекает болезнь, аж до самого неизбежного конца.

Но Абната был Гару, а не человек. Инфекция «куру» кислотой проела его нервную систему, но не смогла полностью добить его. Действительно, Абната смог сохранить некоторые остатки былой силы и способности ощущать. Более того, в то время, как Бейн-куру несомненно вел его к припадкам помешательства, достойным Танцоров Черной Спирали, умственные способности Абнаты, по сути, затронуты не были – он оставался таким же хитрым, каким был всегда. Симптомы болезни причиняли ему страдание, он начинал смеяться, конвульсивно и неконтролируемо, трясясь, как в эпилептическом припадке, пока спазм за спазмом истерическая радость извергалась из его глотки.

Он с тех пор не мог прекратить смеяться – даже во время редких перерывов на кошмарные сны. Ужасно, что дух-Бейн, который «ездит» на нем, изменил его отношение к вопросу, насколько неактивным должен быть мозг «донора». В самом деле, Абната стал предпочитать аромат мозгов, добытых из живых черепов.

Такую практику нельзя скрывать вечно, и очень быстро каннибала объявили вне закона. Сейчас Абната странствует Царствами и Умброй, нередко вместе с неистовыми вергиенами. Его хихикающий завывающий голос бежит перед ним, во время своего бодрствования он часто оставляет целые деревни, полные вырезанных людей, чьи черепа вскрыты, костный мозг высосан и черепные коробки вылизаны дочиста. Технически он Ронин, если не хуже, и многие предводители септов осудили его на смерть. Но те факты, что большая часть его кровавых деяний направлена против работников «Пентакса», несколько актов чудовищного героизма сделано во имя защиты каэрнов Молчаливых Странников, и даже Танцоры Черной Спирали боятся его, а еще давление со стороны жестких Красных Когтей и Детей Фенриса - все это вместе удерживает лидеров Гару от объявления смертельной охоты.